Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Risen

autor: Łukasz „Terrag” Znojek

(c) 2009 GRY-OnLine S.A.

Producent Piranha Bytes, Wydawca Deep Silver / Koch Media, Wydawca PL Cenega Poland.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie 3
Wybór klasy postaci 4
Prolog 5
Rozdział Pierwszy 9
- **Wyspa Faranga – mieszkańcy** 10
- **Wyspa Faranga** 11
- **Miasto Harbor – mieszkańcy** 17
- **Miasto Harbor** 18
- **Obóz Bandytów – mieszkańcy** 35
- **Obóz Bandytów** 36
- **Wulkaniczna Twierdza – mieszkańcy** 46
- **Wulkaniczna Twierdza** 47

Rozdział Drugi 63
- **Bandyta** 63
- **Mag** 63
- **Wojownik Inkwizycji i Mag** 64
- **Wyspa Faranga – kryształowe dyski** 65
- **Wyspa Faranga** 66

Rozdział Trzeci 78
- **Wyspa Faranga – zadania dodatkowe** 79
- **Zadania dodatkowe** 80
- **Bandyta** 84
- **Wojownik Inkwizycji** 84
- **Wyspa Faranga** 85

Rozdział Czwarty 96
- **Bandyta** 96
- **Mag** 97
- **Wojownik Inkwizycji** 97
- **Wyspa Faranga – pancerz tytanów** 98
- **Wyspa Faranga** 99
- **Walka Końcowa** 115

Wydawnictwo GRY-OnLine S.A.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2009 GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

W niniejszym poradniku do gry *Risen* zamieszczam szczegółowy opis wszystkich zadań dla każdej z trzech stron po której może opowiedzieć się gracz. Sporządziłem również dokładne mapy okraszone serią oznaczeń, które powinny ułatwić ukończenie bardziej kłopotliwych wyzwań. Dzięki zastosowanemu w poradniku, klarownemu podziałowi na rozdziały, frakcje i lokacje, żaden gracz nie będzie miał problemu z odnalezieniem się w danej sytuacji.

Kolorem **zielonym** w poradniku oznaczone zostały przedmioty. **Brązowy** odpowiada za ludzi i zwierzęta, **pomarańczowy** symbolizuje częste odwołania do danego zadania. **Niebieskim** oznaczyłem nawiązania do punktów na mapie. **Pogrubione** natomiast zostały wzmianki o naniesionych na mapy oznaczeniach innych niż liczbowe (punkty, ścieżki i tym podobne), lub wybranej profesji (bandyta / wojownik inkwizycji / mag).

Łukasz „Terrag” Znojek

Wybór klasy postaci

Bandyta

Jeśli pragniemy zostać **bandytą**, powinniśmy udać się na bagna i zapoznać z fragmentem poradnika opisującym **Obóz Bandytów**.

Rozwijane umiejętności:

- bronią biała i dystansowa;
- zwoje magiczne;
- do niektórych zadań przydatne zakradanie i otwieranie zamków.

Mag

Drugi i trzeci wybór są ze sobą powiązane. Radzę zacząć od miasta, wykonać zadania na rzecz magów, a dopiero z rekomendacją (patrz **Gdzie znikają artefakty?**) **Carlosa** udać się do twierdzy magów. Tam będziemy mogli wybrać między innymi ścieżkę **maga**.

Rozwijane umiejętności:

- broń biała i dystansowa;
- zwoje magiczne;
- kryształy magiczne;
- runa.

Wojownik Inkwizycji

Wojownik Inkwizycji to kolejny z wyborów które możemy podjąć w twierdzy magów mając w ręku rekomendację **Carlosa** (**Gdzie znikają artefakty?**).

Jeśli zostaniemy złapani przez ludzi inkwizytora i zabrani siłą do twierdzy, to nasz wybór zostanie ograniczony właśnie do tej konkretnej klasy postaci.

Rozwijane umiejętności:

- broń biała i dystansowa;
- zwoje magiczne;
- kryształy magiczne;

Prolog

Znajdź ocalałych rozbitków

Naszym zadaniem jest odnalezienie pozostałych przy życiu rozbitków. Niewiastę zostawiamy na koniec, reszcie opróżniamy kieszenie znajdując przy tym trochę kosztowności. Z leżącej nieopodal gałęzi odrywamy **maczugę**. Przeszukując plażę w pobliżu znajdujemy **słabą miksturę leczenia**, kilka muszli (po dwukliku na jej ikonie w ekwipunku, mamy szansę uzyskać wartościową perłę) i parę butelek alkoholu. Wyjście na głęboką wodę źle się dla nas skończy, dlatego poruszamy się tylko po plaży.

Udajemy się na leżący po prawej brzeg plaży, gdzie czeka na nas kolejny trup. Znajdujemy przy nim **nóż myśliwski**. Odwracając się w lewo powinniśmy zobaczyć skałę z wielką tarczą. Zbliżając się doń, odnajdujemy kolejnego rozbitka, a nieopodal niego – **głodnego sępa morskiego**. Nie powinniśmy mieć problemu z ubiciem go kilkoma ciosami.

W połowie drogi między ciałem ptaka, a topielcem, odwracamy się w stronę wyspy i mijając skały po lewej, zagłębiamy się w puszczę. Idziemy po linii prostej aż do chwili kiedy zobaczymy czerwony grzyb, wtedy skręcamy ścieżką w lewo. Jeszcze kilka kroków i odnajdujemy **małą tarczę** i **zardzewiały miecz**, a także **słabą miksturę leczenia**. Tak uzbrojeni wracamy do rozłożonej na plaży niewiasty i rozpoczynamy rozmowę w której deklarujemy gotowość do działania.

Zaprowadź Sarę w bezpieczne miejsce

Wyciągamy broń i ruszamy ścieżką za plecami **Sary**. Po kilku krokach napotykamy **młodego żądłoszczura**, nieco dalej – **głodnego wilka**. Zabieramy ich mięso i ruszamy pod górę. Dobrym nawykiem jest zbieranie każdego przedmiotu czy rośliny która pojawi się na naszej drodze. W skale po lewej natrafiamy na jaskinię, a nieopodal wejścia doń – kolejnego wilka. Eksplorację jaskini spokojnie możemy sobie póki co darować. **Gnomy** z jej wnętrza nie są najmilszymi przeciwnikami na tym etapie rozgrywki (aczkolwiek zrobić się to da, a w środku za wiele ciekawych rzeczy nie ma). Kilka kroków dalej spotykamy żądłoszczura, a chwilę potem napotykamy dom w którym **Sara** postanawia się zatrzymać.

Zbadaj opuszczony dom

Zadanie to ukończymy przekraczając próg domostwa. Jeśli musimy uzupełnić siły życiowe- na tyłach znajdziemy beczkę z wodą. Możemy wrócić do naszej przyjaciółki i zameldować, że w środku nie ma nikogo. Otrzymamy również kolejne, „ambitne" zadanie.

Znajdź klucz w opuszczonym domu

Klucz spoczywa nieopodal łóżka w drugim z kolei pomieszczeniu. Po jego odnalezieniu po raz wtóry możemy porozmawiać z Sarą, aby dostać następne zadanie.

Splądruj skrzynię w opuszczonym domu

Pod ścianą w pierwszym pomieszczeniu odszukujemy skrzynkę, a następnie wyciągamy z jej wnętrza wszystkie przedmioty. Wchodzimy w posiadanie między innymi **patelni**, o wszystkim informujemy czekającą na zewnątrz białogłowę.

Zanieś Sarze trochę smażonego mięsa

Po prawej stronie od wejścia odnajdujemy nieco **surowego mięsa**. Teraz, mając patelnię w ekwipunku, podchodzimy do ognia i skrupulatnie pieczemy wszystko co tylko upiec możemy. Następnie „częstujemy” **Sarę**.

Rozdział Pierwszy

Wyspa Faranga – mieszkańcy

0. Atakujący nas ludzie inkwizytora (póki co, unikamy tych miejsc)

1. Sara

2. Jan

3. Thomas

4. Henson

5. Tristan

6. Tellur

7. Leto (wejście do miasta Harbor)

8. Obóz bandytów

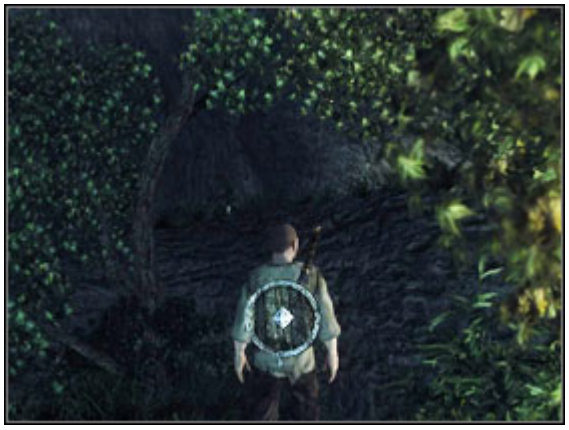
9. Severin, Ruben

10. Bryn

Wyspa Faranga

Porzucony i samotny

Po prawej od wejścia do domu odnajdujemy ścieżkę między skałami. Na wzniesieniu będziemy musieli stoczyć walkę z kilkoma sępami, oraz **grobowymi ćmami**. W końcu natrafiamy na świątynię w której wnętrzu poza zapadającą się podłogą i jedną ćmą nie znajdujemy nic ciekawego.



Po wyjściu ze świątyni podchodzimy do skalnej półki na przeciwko i wspinamy się nań. Koło świeczki na grobie znajdujemy kolejną **małą tarczę**. Kontynuujemy wędrówkę kierując się w stronę lewą, cały czas pod górę. Po odnalezieniu kolejnego domostwa i wtargnięciu do wnętrza, kończymy zadanie.

Zdobądź jakąś porządną broń

Zadanie polega na splądrowaniu domu **Jana** (**M1.2**). Na górze w skrzyni znajdziemy między innymi **miecz** i fragment mapy wyspy, będący bronią nieco lepszą od używanego do tej pory noża. Możemy pochwalić się **Janowi** znaleziskiem. Jeśli sobie tego życzymy, **Jan** może pokazać nam drogę na bagna (do obozu bandytów (**M1.8**)), lub do farmy **Tristana** (**M1.5**).

Pomóż Thomasowi na polu

Thomas (**M1.3**) potrzebuje pomocy przy zbieraniu zboża na swoim polu. Dojrzałe rośliny mają nieco bardziej zielony kolor. Musimy przetrząsnąć pole (tylko fragment **Thomasa**) w poszukiwaniu 10 roślin, a następnie porozmawiać ze zleceniodawcą, który podaruje nam **miksturę leczenia**.

Zabij głodne wilki

Henson (**M1.4**) prosi nas o pomoc w zabiciu 5 **głodnych wilków**. Ich jaskinia leży na wschód od domu **Tristana** (**M1.5**). Kiedy już pokonamy bestie i opuścimy jaskinię, **Henson** poinformuje nas jednym z ludzi z obozu magów, który przybył na farmę. Jeśli nas zobaczy, od razu nas zaatakuje i zabierze do twierdzy magów, co w konsekwencji ograniczy nasze możliwości wyboru strony konfliktu i rozwoju postaci w przyszłości (nie będziemy w stanie nauczyć się magii runicznej).

Jegomość stoi przed domem **Tristana** (**M1.5**). Mijamy go w bezpiecznej odległości i kładziemy się do łóżka w stodole obok **Hensona** (**M1.4**). Kiedy wstaniemy- niebezpiecznego posłańca inkwizycji już nie będzie. Możemy teraz odebrać nagrodę za zabicie wilków, w postaci **zwoju silnego leczenia magicznego**.

Uratuj Sarę z dziczy

Jeśli chcemy aby **Sara** (**M1.1**) trafiła w przyszłości do obozu bandytów, mówimy o niej **Janowi** (**M1.2**). Jeśli natomiast wolimy aby przebywała z magami, wspominamy o niej **Tristanowi** (**M1.5**). Możemy wspomnieć **Sarze** o tym że zostanie uratowana, otrzymamy **mocną miksturę leczenie**. W kolejnym rozdziale **Sara** pojawi się nieopodal **Rhobarta** (**M3.16**) (jeśli odesłaliśmy ją do bandytów), lub **Severina** (**M1.9**) (jeśli zaopiekowali się nią magowie).

Pomóż w gospodarstwie nowicjuszy

Tristan (**M1.5**) zapytany o doprowadzenie nas do miasta, zleci nam pomoc jego ludziom na farmie. Powinniśmy ukończyć zadania **Zabij głodne wilki**, **Pomóż Thomasowi na polu**, oraz porozmawiać z **Tellurem** (**M1.6**). Następnie wracamy zameldować o wszystkim **Tristanowi** i otrzymujemy 2 **słabe mikstury leczenia**. Jeśli chcemy, **Tellur** poprowadzi nas teraz do wschodniej bramy miasta.

Uwaga – trzy kolejne zadania, chociaż nadal dotyczą samej wyspy, wykonujemy dopiero w chwili, kiedy już ludzie inkwizytora przestaną nas atakować (patrz Negocjacje w Wulkanicznej Twierdzy, Gdzie znikają artefakty?, Porozmawiaj z szefem bandytów w Mieście).

Złodziejskie gnomy

Możemy zapytać **Severina** (**M1.9**) o pobliskie ruiny i gnomy które są dla niego utrapieniem. Zleci nam ich wyeliminowanie (6 sztuk, na północ od obozu). W zamkniętej skrzyni obok ogniska gnomów znajdziemy **mały szafir**. W sprawie nagrody rozmawiamy z **Severinem**, a potem **Rubenem** (**M1.9**). Dostajemy **200 złotych monet**.

Zaległy raport o sytuacji

Jeśli nie wykonaliśmy zadania **Podbój obozu artefaktów** (ścieżka bandyty), możemy udać się na zachód i porozmawiać z **Rudolfem**, a następnie wrócić do **Severina** (**M1.9**) i zameldować o sytuacji. Nagrodą są dwie **mikstury leczenie** i **zwój żartu**. W przeciwnym wypadku mówimy **Severinowi** o śmierci **Rudolfa**.

Niebezpieczne potwory Bryna

Bryn (**M1.10**) (którego możemy poczęstować również piwem), opowie nam o potworach grasujących w pobliżu, którymi okaże się być trójka gnomów (**sly gnome**). W nagrodę za nasze trudy otrzymujemy **25 złotych monet**.

Trzepot skrzydeł grobowych ciem

Jeden z ludzi na farmie **Severina** – **Derry** (punkt **biały**) prosi nas o zajęcie się 7 **grobowymi ćmami**. Insekty znajdziemy za jego plecami, na wzniesieniu (punkty **czerwone**).

Miasto Harbor – mieszkańcy

1. Martha
2. Arno
3. Delgado
4. Sebastian
5. Fuller
6. Elias
7. Kostar
8. Doyle
9. Philus
10. Finn
11. Belschwur
12. Flavio
13. Pavel
14. Gilles
15. Cole
16. Cutter
17. Dirk
18. Josh
19. Nelson
20. Cid
21. Kayleigh
22. Wasyl
23. Ingvar
24. Nico
25. Patty
26. Dytar
27. Ukkos
28. Lukor
29. Carasco
30. Anika
31. Duram
32. Sergio
33. Marek
34. Romanov
35. Rodriguez
36. Dargel
37. Mo
38. Baxter
39. Lilly
40. Erikson
41. Sonya
42. Olga
43. Gwen
44. Jack
45. Edgar
46. Łasica
47. Garth
48. Leonardo
49. Alvaro
50. Walter
51. Hernandez
52. Marcelo
53. Toni
54. Olf
55. Tilda
56. Konrad
57. Felipe
58. Carlos

Miasto Harbor

Lekarstwo dla wszystkich

Belschwur (**M2.11**) daje nam kilka leczniczych mikstur. Musimy dostarczyć je następującym osobom:, **Cole** (**M2.15**), **Josh** (**M2.18**), **Finn** (**M2.10**), **Elias** (**M2.6**), **Martha** (**M2.1**) (miksturę dajemy jej mężowi – **Arno** (**M2.2**)). Po rozdaniu napojów, wracamy do **Belschwura**.

Porozmawiaj z komendantem Miasta

Wykonanie zadania **Lekarstwo dla wszystkich** spowoduje, że **Carlos** (**M2.58**) za pośrednictwem jednego ze strażników (chodzącego po ścieżce przed posiadłością) wezwie nas do swojej posiadłości. Na miejscu możemy wypytać o sytuację w mieście. Dowiemy się również że niebawem przyjdzie nam opowiedzieć się po jednej ze stron.

Jeśli opowiemy się po stronie bandytów i wymienionego zadania nie ukończymy, zostaniemy wezwani do **Carlosa** po wykonaniu dla nich co najmniej 4 decydujących zadań. Nie usłyszymy od niego niczego ciekawego.

Ucieczka i powrót do miasta

Nie jest to typowe zadanie, a jedynie sposób na wcześniejsze opuszczenie miasta. Wchodzimy na mur przy głównej bramie na zachodzie, zeskakujemy na skały i dalej – bezpiecznie na ziemię. Oczywiście wojownicy inkwizycji nadal będą nas atakować, ale szybki bieg powinien nas uratować.

Nieprzepisowy powrót do miasta od strony tej bramy jest rzeczą nieco trudniejszą. Ustawiamy się na górce, patrząc w stronę bramy i skaczemy prosto w liście palmy. Powinniśmy trafić na skalną półkę z której korzystaliśmy przy ucieczce. Ostrożnie staramy się wskoczyć na skały nieco wyżej. Kilka prób i powinniśmy być na odpowiedniej wysokości do powrotu za mury.

Dowód dla Marcelo / Zanieś paczki z powrotem do Łasicy (M/B)

Marcelo (**M2.52**) zleca nam rozwiązanie kwestii **Łasicy** (**M2.46**). Odpoczywający na ławce rzezimieszek zleca nam śledzenie **Gartha** (**M2.46**). Po drodze zaczepi nas jedna z dziewczyn **Sony'i** – **Lilly** (**M2.39**) i zaproponuje nam numerek za **100 monet**. Jeśli się zgodzimy, spowoduje to przerwanie aktualnej misji i będziemy musieli ją wznawiać. Kiedy będzie po wszystkim, możemy zgłosić **Sony'i** (**M2.41**) że jedna z podopiecznych sobie dorabia.

W praktyce możemy odczekać kilka minut, a następnie udać się na wskazane miejsce. Grunt żebyśmy nie wyprzedzali osoby śledzonej. Po zdemaskowaniu kontaktu **Gartha** (**M2.16**) będziemy musieli stoczyć bój z dwoma bandytami. Kiedy już uda nam się odzyskać zioło od **Cuttera** decydujemy czy chcemy opowiedzieć się po stronie bandytów, czy magów. Jeśli oddamy narkotyk **Marcelo** (**M2.52**), będziemy musieli dodatkowo pozbyć się **Łasicy** (**M2.46**) z miasta. Możemy wygnać go z miasta i/lub zabić. Oddanie paczek **Łasicy** będzie równoznaczne ze zdobyciem pokaźnej ilości wszelkiej maści mikstur many.

Pozbądź się Toniego / Pamiątka rodzinna (M/B)

Toni (**M2.53**) opowie nam o naszyjniku Estebana, który został w jego posiadłości. Jeśli **Hernandez** (**M2.51**) nie chce nas przepuścić, mówimy mu że Don zostawił coś wewnątrz, a następnie przekonujemy że uda nam się odnaleźć amulet. W prawym skrzydle willi odnajdujemy pomieszczenie z obrazem przedstawiającym drzewo.

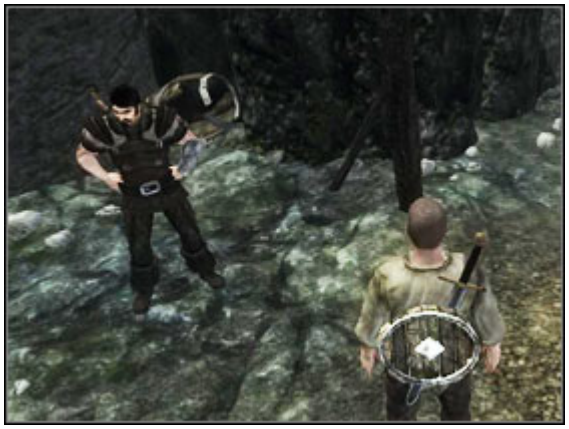
A następnie wciskamy przycisk leżący za nim (kliknięcie stojąc na wprost obrazu). Spowoduje to przesunięcie szafy. W odsłoniętym pokoju, w kredensie znajdziemy **amulet rodzinny Dona**, który w zależności od tego czy chcemy opowiedzieć się po stronie bandytów, czy też magów, oddajemy **Toni** (**M2.53**) lub **Hernandezowi** (**M2.51**). Jeśli pragniemy przypodobać się magom, będziemy musieli pozbyć się **Toniego** z miasta.

(Carasco/Lukor) chce te pięć pancerzy (M/B)

Lukor (**M2.28**) potrzebuje **pancerzy**. Zanim wyruszymy na ich poszukiwania, negocjujemy wynagrodzenie do **400 sztuk złota**. Zaczynamy od rozmowy z **Wasylem** (**M2.22**). Możemy zapłacić **200 sztuk złota** lub go pobić (po tym jak powiemy mu że 200 monet to za dużo) i obrabować. Jeśli go stłuczemy, cena fragmentu **Ingvara** (**M2.23**) spadnie do **50 monet**. Jeśli chcemy walczyć z **Ingvarem**, musimy wyjść z nim na zewnątrz.

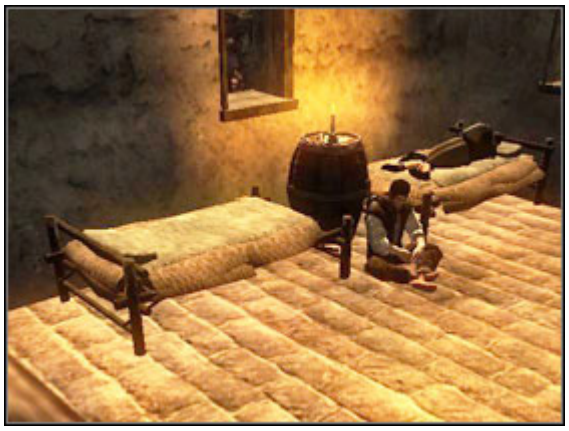
Ostatnim z delikwentów jest **Duram** (**M2.31**). Jeśli nie chcemy płacić mu **200 monet**, możemy go pobić (np. w budynku do którego zanosi beczki) i zabrać jego klucz. Przy rozwiązaniu siłowym powinniśmy zwrócić się do **Ukkosa** (**M2.27**), który w zamian za kawałek **smażonego mięsa** powie nam, że kryjówka **Durama** znajduje się w pokoju leżącym u góry (po schodach) za jego plecami. W skrzyni znajdziemy dwa brakujące fragmenty. Jeśli chcemy wesprzeć magów, oddajemy **pancerze Carasco** (**M2.29**), w przeciwnym razie (bandyci)- **Lukorowi** (**M2.28**). Jak zwykle – ścieżka magów będzie równoznaczna z pozbyciem się bandyty z miasta.

Sebastian chce się dowiedzieć, co planuje Delgado / Haracz od Kostara (M/B)



Delgado (**M2.3**) z naszą pomocą musi ściągnąć długi z **Kostara** (**M2.7**). Po drodze **Sebastian** (**M2.4**) zaproponuje żebyśmy oddali mu złoto i przysłużyli się tym samym magom. Powinniśmy zacząć od rozmowy z **Fullerem** (**M2.5**) i sprowokowaniem go do walki. Kolejnym krokiem jest sprowokowanie **Kostara** do walki i w końcu – zabranie mu **sakwy**. Jeśli zamiast **Delgado**, zwrócimy złoto **Sebastianowi**, będziemy musieli jeszcze pozbyć się tego pierwszego z terenu miasta.

Znajdź szpiega pracującego dla włamywacza / Co planuje Rodriguez? (M/B)



Rodriguez (**M2.35**) każe nam zbadać sprawę ostatnich kradzieży. Udajemy się do **Flavia** (**M2.12**), **Nelsona** (**M2.19**), oraz **Baxtera** (**M2.38**) i wypytujemy o szczegóły kradzieży. Dowiadujemy się, że osobą która pojawiła się we wszystkich domostwach był **Doyle** (**M2.8**) (na piętrze w hotelu **Kostara**) z którym musimy porozmawiać. Chwilę potem będziemy mogli podjąć decyzję po której stronie się opowiedzieć i oddać **Doyle'a** w ręce magów, lub kazać się ulotnić (co będzie niejaką przysługą dla banitów, a **Cid** (**M2.20**) w nagrodę zacznie nas nauczać), ewentualnie zabić go. Jeśli pomożemy magom, powinniśmy powiedzieć **Cidowi** o decyzji **Doyle'a**.

Gdzie znikają artefakty?

Po wykonaniu co najmniej czterech zadań na korzyść magów i zameldowaniu **Carlosowi** (**M2.58**) o tym, że miasto powinno być bezpieczniejsze bez ludzi Estebana, zleci nam on zbadanie kwestii przemytu artefaktów. Udajemy się do burdelu i płacimy **Sony'i** (**M2.41**) za udzielenie nam informacji. Pytamy kolejno o: inkwizycję, artefakty i osobę która je szmugluje. Przechodzimy do pokoju po naszej lewej i przyciskami przycisk za obrazem drzewa.

W głębi korytarza natrafiamy na **Scordo**. Po dłuższej rozmowie rozpoczyna się walka. Pojedynek kończymy zabiciem bandyty. Zabieramy klucz od kanałów i podążamy w dół, w głąb pieczary. Na samym końcu korytarza odnajdujemy sekretne wyjście z miasta. Wracamy do **Carlosa** (**M2.58**) i meldujemy o pozbyciu się **Scordo**. Jeśli dopiero zamierzamy podążyć ścieżką maga, prosimy o pomoc w rozpoczęciu treningu w twierdzy, wspominamy jeszcze o **Belschwurze** (**M2.11**) i dostajemy list rekomendujący z którym możemy ruszyć do **Santiago** (**M1.10**).

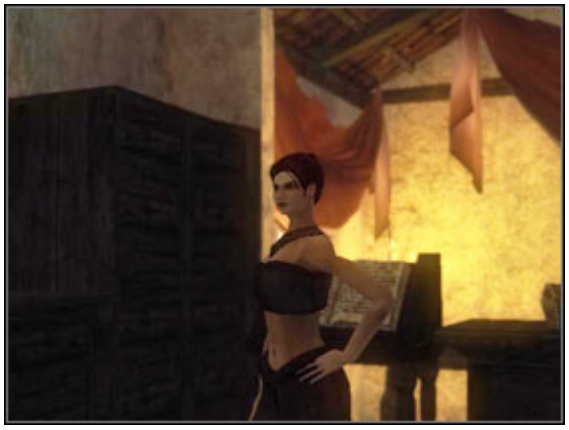
Ład i spokój

Wykonanie na rzecz magów zadań: **Dowód dla Marcelo / Zanieś paczki z powrotem do Łasicy**, **Pozbądź się Toniego / Pamiątka rodzinna**, **(Carasco/Lukor) chce te pięć pancerzy**, **Sebastian chce się dowiedzieć, co planuje Delgado / Haracz od Kostara**, oraz **Znajdź szpiega pracującego dla włamywacza / Co planuje Rodriguez?**, a następnie zameldowanie **Carlosowi** (**M2.58**), że miasto jest wolne od bandytów, zaowocuje nagrodą w wysokości **1000 sztuk złota**.

Cała władza w ręce Dona

Wykonanie dla bandytów zadań: **Dowód dla Marcelo / Zanieś paczki z powrotem do Łasicy**, **Pozbądź się Toniego / Pamiątka rodzinna**, **(Carasco/Lukor) chce te pięć pancerzy**, **Sebastian chce się dowiedzieć, co planuje Delgado / Haracz od Kostara**, oraz **Znajdź szpiega pracującego dla włamywacza / Co planuje Rodriguez?** i przekazanie **Scordo** informacji, że całe miasto należy teraz do nich, będzie równoznaczne ze zdobyciem wynagrodzenia **500 sztuk złota**.

Porozmawiaj z szefem bandytów w Mieście



Minimum cztery zadania rozwiązane na korzyść bandytów, pozwolą nam na zapytanie jednego z jego ludzi o miejsce pobytu ich przywódcy w mieście. Powinniśmy udać się do burdelu **Sony'i** (**M2.41**) i zapłacić jej za udzielenie nam informacji o miejscu pobytu **Scordo**. Musimy wcisnąć przycisk za obrazem w pokoju po naszej lewej, aby dostać się do korytarza z ukrywającym się bandytą. Po chwili **Scordo** przekaże nam paczkę dla **Dona Estebana** (**M3.23**), oraz klucz do drzwi na końcu korytarza stanowiących sekretne wyjście z miasta.

Znajdź trzy złote misy / Trzy złote misy dla Scordo (M/B)

Carasco (**M2.29**) zleca nam wytropienie na czarnym rynku trzech złotych misek. W karczmie znajdziemy **Dytara** (**M2.26**), który będzie próbował sprzedać nam jedną z nich za **150 monet**. Jeśli nie potrafimy kraść, pozostaje nam ją kupić. **Dirk** (**M2.17**) oferuje kolejną, a uzyskać ją możemy w sposób identyczny. Trzeci z braci - **Olf** (**M2.54**) przesiaduje u **Hernandeza** (**M2.51**). Zamiast płacić mu za informacje o tym gdzie ukrył artefakt, udajemy się do latarni **Jacka** (**M2.44**).

Wchodzimy do wnętrza (1 piętro), podnosimy leżący za beczką **zwój telekinezy**, patrzymy w górę i używamy zaklęcia na złotej misce. Aby przypodobać się chłopakom na bagnach, powinniśmy oddać artefakty **Scordo** (patrz zadanie **Porozmawiaj z szefem bandytów w Mieście**), w przeciwnym wypadku (przysługa dla magów) kierujemy się do **Carasco** (**M2.29**). Po wykonaniu zadania powinniśmy porozmawiać z **Hernandezem** (**M2.51**), który uwolni **Olfa** (**M2.54**). Jeśli znaleźliśmy sekretne wyjście z miasta, a także zebraliśmy ich w jednym miejscu (**Zebranie trojaczków**) możemy teraz poprowadzić trzech braci przez tunel wychodzący poza bramy miasta.

Pierścień Nelsona

Żona **Cida** – **Keyleigh** (**M2.21**) jest w posiadaniu pierścienia **Nelsona** (**M2.19**). Możemy ją okraść, przynieść coś „lepszego” w postaci naszyjnika z zamkniętej skrzyni zaznaczonej na mapie (3 poziom otwierania zamków), lub po prostu ją pobić (ale **Cid** (**M2.20**) się na nas rzuci i przestanie lubić). Jeśli **Cid** odszedł (**Znajdź szpiega pracującego dla włamywacza / Co planuje Rodriguez?** ukończone na korzyść magów) pozostaje nam tylko pobicie. Kiedy będziemy chcieli oddać **Nelsonowi** pierścień, pozwoli nam go zatrzymać.

Skóry za mięso

Flavio (**M2.12**) zleca nam znalezienie 5 **skór wilka** i 5 **skór dzika**. Znajdziemy je w domach które zostały zaznaczone na mapie (**biały** – dzik, **czarny** – wilk). Czasami leżą na wierzchu, czasami są w skrzyniach. Poza tym **Cole** (**M2.15**) da nam jedną skórę wilka. Warto nauczyć się od niego umiejętności zakradania. Pomoże nam ona w zdobyciu reszty skór.

Jedną ze skór znajdziemy na daszku nad głową **Finna** (**M2.10**). **Mo** (**M2.37**) da nam 2 skóry dzika i jedną wilka. Z kompletem skór udajemy się do **Baxtera** (**M2.38**), który podaruje nam mięso które musimy zanieść **Belschwurowi** (**M2.11**). W nagrodę **Flavio** (**M2.12**) podaruje nam dwie **mikstury leczenia**.

Haracz od Josha

Jeśli nie odwiedziliśmy wcześniej twierdzy magów, po wykonaniu zadania **Sebastian chce się dowiedzieć, co planuje Delgado / Haracz od Kostara**, **Delgado** (**M2.3**) zleci nam ściągnięcie długu od **Josha** (**M2.18**). Musimy udać się do baru i poprosić o pieniądze. Jeśli nie chcemy słuchać o umowie między **Joshem** a **Delgado**, po prostu bierzemy pieniądze. W przeciwnym wypadku godzimy się pokryć dług w zamian za plotki które usłyszał **Josh**.

Skrzynia Jacka

Zadanie będące konsekwencją **Haracz od Josha** i plotek **Josha** (**M2.18**). W latarni **Jacka** (**M2.44**), na dole (parter), za beczkami znajdziemy ukryty (niewidoczny) klucz **Jacka**. Pasuje idealnie do jego skrzyni która znajduje się piętro wyżej.

Patty chce opuścić Miasto

Po zakończeniu zadania **Zaginiony ojciec**, **Patty** (**M2.25**) szuka sposobu na wydostanie się z miasta. Ukończenie zadania **Gdzie znikają artefakty?**, lub **Porozmawiaj z szefem bandytów w Mieście** spowoduje odkrycie sekretnego wyjścia z miasta które pozwoli nam ukończyć tą misję. Po wyjściu przed bramy miasta **Patty** pozostanie na plaży i nie będziemy mogli z nią porozmawiać aż do kolejnego rozdziału naszej przygody.

Chora żona rolnika

Arno (**M2.2**) potrzebuje ciepłego łóżka dla jego chorej żony. Wynajmujemy je u **Kostara** (**M2.7**) za **30 monet**. Następnie rozmawiamy z **Arno**, a potem **Marthą** (**M2.1**). Powinniśmy zameldować o naszym uczynku również **Belschwurowi** (**M2.11**), który podaruje nam 2 **mocne mikstury leczenia**.

Philus chce sprzedać swój sklep rybny

Philus (**M2.9**) usiłuje pozbyć się swojego rybnego sklepiku za kwotę **300 monet**. Musimy porozmawiac z **Nico** (**M2.24**) (najpierw konieczne będzie postawienie mu butelki rumu... do kupienia u **Patty** (**M2.25**) za **40 monet**). Musimy kupić od niego **pierścień Nico** [**+3 siły**] za **300 sztuk złota**, a wtedy on zdecyduje się na przejęcie interesu **Philusa**. W podzięce za pomoc, **Philus** podaruje nam dwie perły.

Weź złoto od Alvaro

Zadanie to daje nam **Łasica** (**M2.46**), pod warunkiem że nie byliśmy jeszcze w twierdzy magów, oraz ukończyliśmy zadania **Sebastian chce się dowiedzieć, co planuje Delgado / Haracz od Kostara** i **Dowód dla Marcelo / Zanieś paczki z powrotem do Łasicy** (oczywiście oba na rzecz bandytów). Konieczne jest wykonanie zadania **Walter potrzebuje przerwy**. Mówimy **Walterowi** (**M2.50**), że potrzebujemy jego pomocy a następnie pytamy o broń Marcelo, płacimy w sumie **100 monet** za informacje. Wracamy do **Łasicy**. W nocy przychodzimy do **Alvaro** (**M2.49**). Czekamy aż nie będzie go w pobliżu drzwi do piwnicy (ew. rozmawiamy z nim, po czym powinien się ruszyć). Zakradamy się do środka, otwieramy piwnicę (pierwszy poziom otwierania zamków). A na dole- jego skrzynię (drugi poziom otwierania zamków). Potem zwracamy broń **Alvaro** (nie wyciągamy od niego dodatkowych funduszy, poprzestajemy na pierwszej **100**).

Weź złoto od Konrada

Pytamy **Konrada** (**M2.56**) o pracę, sugerujemy ochronę. Potem z **Tildą** (**M2.55**) rozmawiamy o **Konradzie**. Potem do **Łasicy** (**M2.46**) i meldujemy o krowach. Dalej - **Rolnik** (na wschód od **M2.1**) i **Łasica**. Kiedy zaatakujemy krowę - **Bertę** (w nocy, bo najbliższy strażnik śpi; upewniamy się jeszcze, że drugi nas nie widzi), rzuci się na nas **Rolnik**, którego ogłuszamy. W nocy, od drugiej strony domu, po dachu (patrz - mapka), po cichu wchodzimy do sypialni Konrada.

Czaszkę Berty odkładamy do łóżka kupca. Domownicy rzucą się na nas. Wyskakujemy przez balkon. **Łasica** (**M2.46**) kieruje nas do **Sony'i** (**M2.41**) [czekamy do rana], potem odwiedzamy **Konrada** (**M2.56**), który nie będzie chciał rozmawiać [konieczne będzie użycie **zwoju żartu**]. Na koniec meldujemy **Łasicy**.

Jack potrzebuje rumu

Jack (**M2.44**) prosi nas o dostarczenie mu butelki **rumu**. Możemy takową zakupić u **Patty** (**M2.25**) za **40 monet**.

Zebranie trojaczków

Olf (**M2.54**) prosi nas o przekazanie jego braciom – **Dytarowi** (**M2.26**) i **Dirkowi** (**M2.17**), aby spotkali się z nim w ustalonym miejscu.

Damski bokser

Gwen (**M2.43**) potrzebuje pomocy z pozbyciem się **Eriksona** (**M2.40**). Po rozmowie wychodzimy na zewnątrz i dajemy mu w kość. Następnie grzecznie prosimy o opuszczenie lokalu. **Gwen** w nagrodę podaruje nam kilka sztuk złota, a po niej **Sony'a** (**M2.41**).

Noc z Olgą

Płacimy **Sony'i** (**M2.41**) **50 sztuk złota**, a następnie spędzamy noc z **Olgą** (**M2.42**). Nic prostszego... . W dodatku kochanka podaruje nam **zwój żartu**.

Zaginiony ojciec

Musimy pomóc Patty w odnalezieniu ojca. Udajemy się do **Marka** (**M2.33**) i dowiadujemy się, że nie wpuści nas do **Romanova** (**M2.34**) dopóki nie sprowadzimy mu kobiety do towarzystwa (alternatywą jest sprowokowanie go do walki, pobicie i/lub kradzież). Najpierw mówimy o tym **Sony'i** (**M2.41**), a następnie kierujemy się do **Aniki** (**M2.30**) i informujemy o czekającej nań pracy. Jeszcze słówko **Markowi**, jego klucz i możemy wejść do środka. Kiedy wspomnimy **Romanovi** o kluczu znalezionym przy **Eriksonie** (**M2.40**) (**Damski bokser**), ten skieruje nas do kryjówki Steelbearda. Udajemy się we wskazane na mapie miejsce i przeszukujemy skrzynię wewnątrz. Znaleziony dokument zanosimy **Patty** (**M2.25**).

Sergio chce złoto Romanowa / Kufer Romanowa (M/B)

Romanov (**M2.34**) (patrz – zadanie **Zaginiony ojciec**) chce odzyskać swoją szkatułkę. Idziemy na plac nieopodal **Ukkosa** (**M2.27**), wbiegamy do drzwi po prawej, schodami na górę, na zewnątrz i przechodzimy na górne piętro magazynu. Przed nami trzy skrzynie. Środkowa należy do **Romanova**, a w niej spoczywa mała **szkatułka Romanova**, którą powinniśmy mu oddać jeśli chcemy przysłużyć się sprawie bandytów. W przeciwnym wypadku (zadowolenie magów), oddajemy szkatułkę **Sergio** (**M2.32**).

Liczenie w pamięci

Baxter (**M2.38**) podda naszą matematykę próbie. Musimy udzielić odpowiedzi na pytanie ile wynosi iloczyn liczb 14 i 17. Podając **238**, udzielamy poprawnej odpowiedzi.

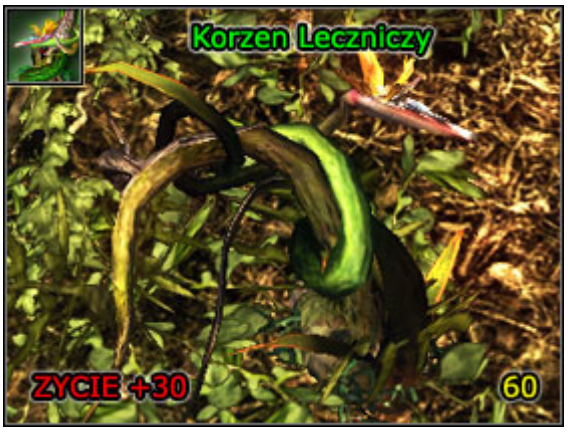
Mapa wyspy

Jeśli nie mamy jeszcze mapy od **Finchera** (**M3.21**) (ścieżka bandyty), możemy zlecić **Nelsonowi** (**M2.19**) narysowanie dokładnej mapy wyspy. Nie skończy pracy dopóki nie znajdziemy sposobu na wydostanie się z miasta (ukończenie zadania **Gdzie znikają artefakty?**, lub **Porozmawiaj z szefem bandytów w Mieście**). Za dokładną mapę wyspy przyjdzie nam zapłacić **250 sztuk złota**.

Walter potrzebuje przerwy

Kowal **Walter** (**M2.50**) nie ma chwili na wytchnienie. Po rozmowie z **Alvaro** (**M2.49**) będziemy musieli odnaleźć dwójkę najemnych **pomocników kowala**, których opłacimy i wyślemy do pracy. Jeden przebywa na murze, drugi nieopodal bramy zachodniej. Teraz możemy powiadomić **Waltera** o jego zasłużonym urlopie.

Wszystko, co uzdrawia



Leonardo (**M2.48**) poszukuje leczniczych roślin. Musimy dostarczyć mu 10 **ziół leczniczych**, 5 **roślin leczniczych** i 2 **korzenie lecznicze**. W zamian otrzymamy od **Leonarda** miksturę która zwiększy maksymalną ilość naszego życia o 10 punktów.

Wszystko, co nie jest przybite do ziemi

Walter (**M2.50**) zleca nam zebranie 15 **toreb na narzędzia**. Zdobędziemy je polując na **gnomy** (patrz: mapka poniżej). W podzięce za wykonanie zadania otrzymamy 3 **surowe stalowe ostrza** i **300 sztuk złota**.

Synowie Tyldy

Tilda (**M2.55**) prosi nas o odnalezienie jej trzech synów. (**#1**) **Beppo** (**M3.19**) przebywa w obozie Dona, (**#2**) **William** (**M4.8**) jest w twierdzy magów, a (**#3**) **Leon** (patrz **Przeklęci lordowie**) w połowie drogi między twierdzą, a miastem Harbor (odrobinę na wschód). Jeśli spotkaliśmy któregoś z nich wcześniej, nie musimy odwiedzać go ponownie. Wystarczy że powiemy matce że nic mu nie jest.

Tańczący z rzeźnikami...

Jeśli przyłączyliśmy się do bandytów, **Cid** (**M2.20**) może zlecić nam udanie się do **Dargela** (**M2.36**) (po wykonaniu zadania **Znajdź szpiega pracującego dla włamywacza / Co planuje Rodriguez?**... na rzecz bandytów oczywiście). Na miejscu musimy skopać mu tyłek. W rozmowie z rzeźnikiem okaże się że nadal nie jest skory do współpracy. Zadanie zostanie automatycznie anulowane.

Wyczyść skrzynię Dargela

Kiedy okaże się że **Dargel** (**M2.36**) nie jest chętny do współpracy (patrz **Tańczący z rzeźnikami...**), **Cid** (**M2.20**) zleci nam opróżnienie skrzyni rzeźnika. Znajdziemy ją na piętrze w budynku w którym przebywa **Dargel**. Nocą zakradamy się do skrzyni i otwieramy ją z pomocą wytrychów (pierwszy poziom zdolności otwierania zamków) lub zwoju otwierania zamków. Na koniec meldujemy o fakcie **Cidowi**.

Paczka dla Dona

Scordo (zadanie **Porozmawiaj z szefem bandytów w Mieście**) przekazuje nam paczkę dla Dona. Po dostarczeniu przesyłki **Estebanowi** (**M3.23**) zadanie dobiega końca. W nagrodę za dostarczenie przesyłki, **Don** mianuje nas jednym z jego ludzi. Możemy teraz kupić od niego strój łowcy za **1000 monet**. Kiedy zameldujemy **Scordo** o przekazaniu **Donowi** paczki, da nam **500 monet**.

Obóz Bandytów – mieszkańcy

1. Doug
2. Ricardo
3. Domingo
4. Sam
5. Brogar
6. Lorenzo
7. Hawkins
8. Rogue
9. Enrico
10. Luis
11. Craig
12. Dwight
13. Clay
14. Phil
15. Obel
16. Rhobart
17. Oscar
18. Rachel
19. Beppo
20. Branon
21. Fincher
22. Cormac
23. Don Esteban
24. Karakos
25. Watchman

Obóz Bandytów

Idź na polowanie z Dougiem

Od **Douga** (**M3.1**) po otrzymaniu mapy bagien, dowiadujemy się, że potrzebuje on pomocy przy zabiciu wielkiego robala. Podążamy za nim przez bagna i pomagamy w ubiciu stwora. W nagrodę otrzymujemy **30 monet** i 5 sztuk **surowego mięsa** dla **Rachel** (**M3.18**).

Piwo dla ekipy

Rhobart (**M3.16**) prosi nas o przekazanie **Rachel** (**M3.18**) 10 butelek piwa w zamian za **50 monet**. Możemy wyłudzić od kobiety aż 100, ale równie dobrze możemy nie wziąć od niej nic. Podobna sytuacja u **Rhobarta** – dostarczamy mu **50 sztuk złota**, albo utrzymujemy, że **Rachel** nie zapłaciła w ogóle.

Mięso dla ekipy

Po wykonaniu zadania **Idź na polowanie z Dougiem** i zdobyciu dodatkowych pięciu porcji **surowego mięsa**, udajemy się do **Rachel** (**M3.18**). Dobrym źródłem pokarmu są zwierzęta zgromadzone przed obozem. **30 monet** musi nam wystarczyć jako nagroda.

Sługus Brogara

Po pierwszej rozmowie z **Brogarem** (**M3.5**) zostaniemy poproszeni o przyniesienie mu mięsa od **Rachel** (**M3.18**). Sprzeciwianiem się nic nie zdziałamy (chłopaki **Brogara** rzucą się na nas). Jeśli spotkaliśmy już **Rachel** (zadanie **Mięso dla ekipy**), oddajemy mu przygotowane przez nią **smażone mięso** (mięso które upieczemy sami się nie nadaje).

Leniwy pies

Brogar (**M3.5**) zleca nam zagonienie **Clay'a** (**M3.13**) do roboty. Możemy tego dokonać płacąc mu w **sumie 20 monet**, albo pokonując go w walce. **Phil** (**M3.14**) w podzięce za zwolnienie go z służby da nam **25 sztuk złota**.

Butelka piwa dla pijaka

Luis (**M3.10**) prosi nas o **piwo**. Piwo znajdziemy między innymi na skrzyniach na zachód (i dwa na wschód) od **Beppo** (**M3.19**), w chacie koło **Lorenzo** (**M3.6**). Kolejne w chacie **Brogara** (**M3.5**). Następne u **Oscara** (**M3.17**). Ostatnie u **Rachel** (**M3.18**). Musimy być ostrożni i uważać aby nikt nie przyłapał nas na kradzieży. Możemy również takowe zakupić u **Obela** (**M3.15**) za **20 monet** za sztukę. Kiedy **Luis** zostanie napojony, okaże się, że może nas nauczyć całkiem sporo umiejętności łowieckich.

Robotnicy mają wrócić do pracy

Howkins (**M3.7**) ma problem z zagonieniem jego ludzi do roboty (ubrani są identycznie jak ich szef). Zaczynamy od **Dwighta** (**M3.12**). Kiedy zapyta czemu ma się ruszyć z miejsca mówimy że jesteśmy człowiekiem który każe mu się zabrać do roboty. Przesiadującemu przy ognisku **Branonowi** (**M3.20**) obiecujemy własnoręczne zabicie **odrażających owadów**. Po wszystkim meldujemy **Branonowi** że może wrócić do pracy. A następnie opowiadamy o wszystkim **Ricardo** (**M3.2**), który da nam dodatkowe złoto za ubicie potworów.

Enrico (**M3.9**) opowie nam o duchach które go prześladują kiedy pracuje. Rozmawiamy na jego temat z **Dwightem** (**M3.12**), który poradzi nam małe oszustwo względem stukniętego przyjaciela. W skrzyni (zaznaczone miejsce) znajdziemy **bezużyteczny amulet**, dzięki któremu przekonamy **Enrico** aby wrócił do pracy. Na koniec meldujemy **Howkinsowi** (**M3.7**) o ukończeniu zadania. Możemy teraz kupić od niego strój robotnika za **500 monet**.

Idź do ruin świątyni z Lorenzo

Lorenzo proponuje nam wspólne obrobienie jednej ze świątyń. Kiedy udamy się jego śladami okaże się, że bandyta próbuje nas okraść. Możemy stawić mu czoła, lub zapłacić **50 monet**.

Rhobart potrzebuje zioła

Rhobart (**M3.16**) zapłaci nam **70 monet** za każde 10 sztuk **zioła** jakie mu przyniesiemy. Wystarczająca ilość rośnie w wodzie wokół jego chaty.

Dostawa artefaktów

Stojący w pobliżu wejścia do świątyni **Beppo** (**M3.19**) potrzebuje pomocy przy przenoszeniu skrzyń. Po wykonaniu zadania **Robotnicy mają wrócić do pracy** **Beppo** podaruje nam **20 sztuk złota**.

Myśliwi mają wrócić do polowania

Po pierwszej rozmowie z **Brogarem** (**M3.5**), możemy porozmawiać o nim z **Samem** (**M3.4**), a następnie poinformować go że może wrócić do swoich łowieckich obowiązków. Wtedy otrzymamy to zadanie. Musimy zagonić do pracy podwładnych Sama. **Doug** (**M3.1**) zacznie polować jeśli pomożemy mu w zadaniu **Idź na polowanie z Dougiem**, **Luis** (**M3.10**) natomiast zleci nam zabicie przebywających nieopodal (**biały punkt**) **czmychających żądłoszczurów**, zanim weźmie się do roboty. **Sam** będzie mógł wrócić do roli łowcy, kiedy ukończymy **Walka o władzę** i grzecznie poprosimy **Brogara** aby dał spokój **Samowi**. Lub zabijemy go na sam koniec walki na arenie.

Przeminęło ze złotem

Po wykonaniu zadania **Sługus Brogara**, możemy zapytać **Brogara** (**M3.5**) o podległych mu wojowników. Dowiemy się że jeden z nich – **Dorgan** zaginął. Jego lokalizację wskaże nam **Luis** (**M3.10**) po uraczeniu go butelką piwa (**Butelka piwa dla pijaka**). Wewnątrz jaskini znajdziemy kilka **grobowych ciem**, oraz ciało nieszczęśnika. Kiedy wrócimy do **Brogara**, będzie nas pytał o listę która była przy ciele bandyty. Nie ma znaczenia czy mu ją oddamy, czy też nie.

Najlepszy żołnierz w obozie bandytów

U **Craiga** (**M3.11**) możemy opłacić sobie walkę na arenie. W przypadku wygranej dostajemy 2x tyle ile postawiliśmy. Według umiejętności [i ceny] wyróżniamy następujących wojowników areny: **Ricardo** (**M3.2**) [**10**] którego będziemy mogli wyzwać dopiero po wstępnej (długiej) rozmowie, **Lorenzo** (**M3.6**) [**20**] który nie będzie z nami walczył jeśli daliśmy mu w kość w zadaniu **Idź do ruin świątyni z Lorenzo**, **Craig** [**50**], **Domingo** (**M3.3**) [**100**]. Zanim ten ostatni zgodzi się z nami walczyć, będziemy musieli przynieść mu **piwo** (patrz **Butelka piwa dla pijaka**). Ostatnim z wojowników których możemy wyzwać do walki jest **Brogar** (**M3.5**), ale nie będzie chciał z nami walczyć dopóki nie pokonamy reszty wojowników. Możemy go zabić na koniec walki.

Zakazane zabawy

Jeśli zgłosimy **Rachel** (**M3.18**) o tym, że **Craig** (**M3.11**) organizuje walki (**Najlepszy żołnierz w obozie bandytów**), każe nam zabronić mu tej zabawy. Jeśli opowiemy się po jej stronie i faktycznie każemy mu zaprzestać działalności, zadanie zostanie anulowane, możemy jednak okłamać **Rachel** utrzymując, że **Craig** już nie będzie organizował walk. Oczywiście możemy również w ogóle nie wspominać jej o całym procederze. Ukończenie **Najlepszy żołnierz w obozie bandytów** i zameldowanie **Craigowi** o tym, że nikt nie chce z nami walczyć (po wybraniu kwestii o postawieniu na kogoś pieniędzy), kończy zadanie.

Haracz w obozie bandytów

Po wykonaniu zadania **Przeminęło ze złotem**, **Brogar** (**M3.5**) zleci nam ściągnięcie długów od mieszkańców bagien. Musimy odwiedzić następujące osoby: **Oscar** (**M3.17**), **Hawkins** (**M3.7**), **Dwight** (**M3.12**), **Obel** (**M3.15**), **Rhobart** (**M3.16**) (konieczne wykonanie zadania **Bagielce Rhobarta**), **Luis** (**M3.10**), **Branon**, **Doug** (**M3.1**), **Enrico** (**M3.9**). Od nas zależy, czy zebrane **200 monet** oddamy **Brogarowi**, czy może je sobie przywłaszczymy.

Bagielce Rhobarta

Nie będziemy w stanie ściągnąć długu z **Rhobarta** (**M3.16**) zanim nie wykończymy trzech **silnych bagielców** przy wodospadzie koło jego chaty.

Walka o władzę

Zadanie otrzymujemy po rozmowie na temat **Brogara** (**M3.5**) z **Samem** (**M3.4**). Zostanie zakończone kiedy po ukończeniu **Haracz w obozie bandytów** udamy się do **Rachel** i opowiemy o tym jak **Brogar** kazał nam ściągać długi i wszystkie już zebraliśmy. Zleci nam zastraszenie **Brogara**, co uda się jeśli wykonaliśmy **Najlepszy żołnierz w obozie bandytów**. Kiedy zameldujemy **Rachel** (**M3.18**) o tym, że **Brogar** odstąpił, będziemy mogli spytać ją o nocleg, a ona podaruje nam dawną chatę **Brogara**.

Złote odłamki dla Oskara

Kowal **Oscar** (**M3.17**) zleca nam znalezienie **odłamków miecza** dla Dona. Pytamy o fragmenty **Luisa** (**M3.10**) (patrz **Butelka piwa dla pijaka**). Pierwszy fragment możemy kupić od **Craiga** (**M3.11**) za **100 monet**. Drugi dostaniemy od **Luisa** w zamian za 2 **piwa** (możemy go również okraść). Trzeci znajdziemy w skrzyni (**punkt żółty**). Czwarty jest w posiadaniu **Brogara** (**M3.5**) i chociaż kradzież jest możliwa, to możemy po prostu ukończyć zadanie **Najlepszy żołnierz w obozie bandytów** i mu go zabrać. Ostatni kawałek znajdziemy przy ciele **Dorgana** (**Przeminęło ze złotem**) (w **punkcie czerwonym**). Po oddaniu fragmentów Oscarowi pokaże nam miecz. Możemy zatrzymać go w rękach (**Oscar** już nie będzie chciał z nami porozmawiać), lub oddać mu, a wtedy będziemy musieli zapłacić mu **200 monet** za możliwość własnoręcznego zaniesienia go do **Dona**.

Gorączka złota

Rachel (**M3.18**) zleca nam zapoznanie się z sytuacją w obozie. Kiedy wykonamy zadania **Robotnicy mają wrócić do pracy**, **Myśliwi mają wrócić do polowania**, oraz **Walka o władzę** i zameldujemy jej że w obozie zapanował spokój, zadanie dobiegnie końca.

Spotkanie z Don Estebanem

Aby dostać się do Dona musimy wykonać zadanie **Złote odłamki dla Oskara**. Zanim udamy się do **Estebana** (**M3.23**), musimy jeszcze pokazać miecz **Rachel** (**M3.18**). Kiedy już spotkamy się z Donem, możemy oddać mu miecz i opowiedzieć o machlojkach **Brogara** (**M3.5**).

Podbój obozu artefaktów

Kiedy już porozmawiamy z Donem, możemy zwrócić się do **Finchera** (**M3.21**), który opowie nam o konieczności ataku na siły magów, zgromadzone nieopodal bagien. Możemy sami poprowadzić atak, lub dołączyć się do niego pod dowództwem **Finchera**. Generalnie lepiej samemu się zadeklarować, bo koniec końców to i tak my będziemy biec na pierwszej linii. Rozmawiamy z **Philem** (**M3.13**), **Domingo** (**M3.3**), **Ricardo** (**M3.2**), **Craigiem** (**M3.11**), oraz **Lorenzo** (**M3.6**). Następnie atakujemy zaznaczony na mapie obóz magów. Zabicie wszystkich przeciwników będzie równoznaczne z zakończeniem zadania. Na koniec powinniśmy porozmawiać z **Fincherem** i **Donem** (**M3.23**).

Ratowanie mienia

Po wykonaniu zadania **Podbój obozu artefaktów**, konieczne będzie przeniesienie skrzyń na teren obozu. **Fincher** (**M3.21**) za naszą namową może zlecić to zadanie **Howkinsowi**, ale równie dobrze możemy wykonać je sami. Musimy porozmawiać z następującymi bandytami: **Dwight** (**M3.12**), **Hawkins** (**M3.7**) (każemy mu zająć się tym o co się go prosi), **Branon**, **Enrico**. Po wszystkim wracamy do **Finchera**.

Powiedz Fincherowi o wejściu do świątyni na wschodzie

Fincher (**M3.21**) wysyła nas na wschód, abyśmy mogli zbadać kwestię wejścia do dziwnej świątyni. Zanim wyruszymy, powinniśmy zapytać go o dokładną mapę wyspy. Ścieżka którą powinniśmy podążać aby odnaleźć świątynię została zaznaczona na mapce. W chwili kiedy będziemy mieli przed sobą bagna, powinniśmy skręcić w mało widoczną ścieżkę prowadzącą na wschód. Musimy zameldować o sytuacji **Fincherowi**.

Poszukiwany: łowca skarbów

Musimy znaleźć **Fincherowi** (**M3.21**) odpowiednich poszukiwaczy skarbów w mieście Harbor. Zadanie zostanie ukończone jeśli na terenie miasta odnajdziemy **Olfa** (**M2.54**) i poprosimy go o pomoc. Oczywiście musimy uwolnić **Olfa** zanim będzie w stanie nam pomóc (patrz **Znajdź trzy złote misy / Trzy złote misy dla Scordo**).

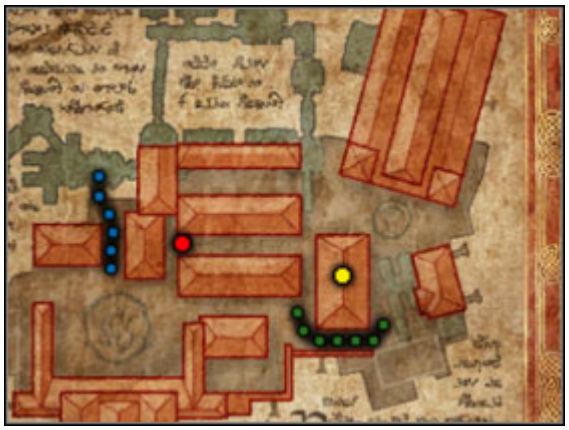
Situation report for the Don

Esteban (**M3.23**) wysyła nas do miasta abyśmy pomogli jego ludziom. Korzystając ze wschodniej bramy dostajemy się do środka. Kiedy przekażemy **Scordo** (patrz **Porozmawiaj z szefem bandytów w Mieście**), że **Don** potrzebuje pełnego raportu zadanie dobiegnie końca.

Robota dla trojaczków

Po wyprowadzeniu trzech braci z miasta (patrz **Poszukiwany: łowca skarbów**), każemy im odblokować wejście do świątyni na wschodzie (konieczne ukończenie **Powiedz Fincherowi o wejściu do świątyni na wschodzie**). Po wszystkim możemy zameldować o postępach **Fincherowi** (**M3.21**).

Porozmawiaj z Mistrzem Illumarem



Cormac (**M3.22**) zleca nam rozmowę z Mistrzem **Illumarem** przebywającym na terenie twierdzy magów. Człowiek ten może pomóc nam w opanowaniu sztuki tworzenia zwojów. Do wnętrza twierdzy magów dostajemy się w zadaniu **Negocjacje w Wulkanicznej Twierdzy**, natomiast **Illumara** odnajdziemy w zaznaczonym na **żółto** miejscu. Zanim będzie chciał z nami rozmawiać, musimy przeczytać dwie księgi w pomieszczeniu. Następnie udajemy się do **Kaspara** (**czerwony punkt**) i prosimy go o pióro. Musimy przynieść mu **kość** i 6 skrzydeł **grobowej ćmy**. **Kość** znajdziemy w krypcie na cmentarzu (**niebieska ścieżka**), na który dostaniemy się dając **Yoki'emu** 2 **skręty z ziołem**, którymi handluje choćby **Obel** (**M3.15**). **Skrzydła** natomiast w otwartych skrzyniach (i na półkach) zaznaczonych **czarnymi punktami** pokoi; punkt biały to natomiast zamknięta skrzynia w pokoju na dole, w której znajdziemy dwa **skrzydła**. Kiedy wrócimy do **Kaspara**, da nam **gęsię pióro**. Za **50 sztuk złota** dokupujemy jeszcze **pusty zwój** i wracamy do **Illumara**. Otrzymamy listę komponentów potrzebnych do stworzenia danego zwoju, a także będziemy mogli nauczyć się tej zdolności u **Illumara**.

Negocjacje w Wulkanicznej Twierdzy

Po mianowaniu nas na jednego ze swoich ludzi (zadanie **Paczka dla Dona**) **Esteban** zleci nam poprowadzenie negocjacji z **Inkwizytorem** (punkt **czarny**). W drodze do twierdzy, magowie nie będą nas już atakować. Przy wejściu informujemy **Santiago** (**M4.1**) że przysyła nas Don. **Pallas** (**M4.3**) podaruje nam mapę kompleksu. Kierujemy się zaznaczoną ścieżką, na górne partie kompleksu.

Po drodze zaczepi nas **Ignatius** (**M4.22**) którego możemy zapytać o otwarcie bramy. Teraz **Pallas** (**M4.3**) wypuści nas bez żadnego problemu. Rozmowa z **Inkwizytorem** zakończy zadanie. Podążamy za **Inkwizytorem** aż do wejścia wulkanu, rozpoczęcia kolejnego rozdziału przygody i otrzymania pierwszego kamienia teleportacyjnego (**wulkaniczna twierdza**).

W u l k a n i c z n a T w i e r d z a – m i e s z k a ń c y

1. Santiago	**6.** Kato	**11.** Yoki	**16.** Ethan	**21.** Illumar
2. Bryn	**7.** Aric	**12.** Vitus	**17.** Enzo (**noc**)	**22.** Ignatius
3. Pallas	**8.** William	**13.** Kaspar	**18.** Cyrus	**23.** Ash (**noc**)
4. Taylor	**9.** Karlsen	**14.** Harlok	**19.** Jervis	**24.** Rufus
5. Kalib	**10.** Tucker	**15.** Dalman	**20.** Erlan	**25.** Abrax

W u l k a n i c z n a T w i e r d z a

W progach twierdzy wita nas **Pallas** (**M4.3**). Jeśli zgłosiliśmy się dobrowolnie i mamy przy sobie list rekomendujący od **Carlosa** (**M2.58**) (patrz **Wybranie jednej ze stron**), będziemy mogli dokonać wyboru między ścieżką **maga** (broń / kryształy magiczne / runa) a **wojownika inkwizycji** (broń / kryształy magiczne / zwoje magiczne). W zależności od podjętego (lub nie... bowiem jeśli przytargano nas do przybytku magów siłą, staniemy się wojownikiem inkwizycji) wyboru, zostaniemy skierowani do **Kaliba** (**M4.5**) (po naszej lewej ręce, ścieżka wojownika) lub **Taylora** (**M4.4**) (prawej, maga).

I d ź z a . . .

Zadanie to rozpoczniemy automatycznie po poproszeniu **Kaliba** (**M4.5**) (lub **Taylora** (**M4.4**) jeśli zgłosiliśmy się do twierdzy dobrowolnie i wybraliśmy ścieżkę maga) o pokazanie nam miejsca w którym możemy odpocząć. Kiedy wyjdziemy na dziedziniec, zaczepi nas **Aric** (**M4.7**), rozpoczynając przy tym kolejne zadanie. Nasz przewodnik opowie nam nieco o dziedzińcu, po czym ruszymy dalej. Na miejscu czeka na nas **Inkwizytor** i nowe zadanie. Słówko z przewodnikiem zakończy zadanie.

Zdobądź kostur do walki

Zadanie to da nam **Aric** (**M4.7**). Kostur otrzymamy od kowala **Karlsena** (**M4.9**), którego pracownia znajduje się na dziedzińcu. Zanim ukończymy misję, musimy dać znać **Aricowi** o posiadaniu nowej broni.

Zamieć komnaty

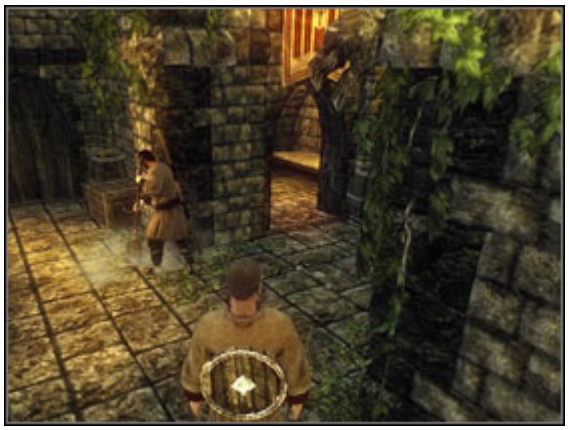
Jeśli w rozmowie z **Aric'iem** (**M4.7**) nie okażemy mu szacunku (zwracanie się doń po imieniu, prośba o powtórzenie kwestii), zleci nam zamiecenie co najmniej dziesięciu pokojów. **Miotłę** znajdziemy nieopodal **Pallasa** (**M4.3**) – w pokoju po prawej od wejścia do twierdzy. Zakurzone pokoje to te, do których prowadził nas **Kalib** (**M4.5**) w zadaniu **Idź za...**, oraz kilka z górnego rzędu pokoi (za plecami **Vitusa** (**M4.12**)). Kliknięcie na stercie **kurzu** spowoduje jego zamiecenie. Po obskoczeniu 10 pomieszczeń meldujemy o tym **Aric'owi**.

Podstawowy trening

Zadanie pojawi się kiedy **Aric** (**M4.7**) dowie się, że znaleźliśmy **kostur nowicjusza**. Musimy stoczyć walki z trzema przeciwnikami. Pierwszym jest **Tucker** (**M4.10**) (u którego zwiększymy naszą siłę), drugim **William** (**M4.8**) (nauczy nas walki kosturem), ostatnim **Kato** (**M4.6**). Rozpoczęcie walki z każdym z nich zaczyna nowy quest. Wbrew pozorom, nie musimy walczyć kosturem.

Tucker (**M4.10**) i **William** (**M4.8**) problematyczni nie są. Z **Kato** (**M4.6**) walkę musimy stoczyć dwa razy. Najpierw rzuci się na nas na placu, dopiero potem przeniesiemy się na arenę. Ostatnim z przeciwników jest **Aric** (**M4.7**). Jeśli nie możemy z nim wygrać, powinniśmy zerknąć na następne zadanie. Po wszystkim powinniśmy zameldować **Vitusowi** (**M4.12**) o ukończeniu podstawowego treningu. W tym momencie uzyskujemy dostęp do górnej partii kompleksu.

Przechytrz Arika



W razie porażki w walce z **Aric'iem** (**M4.7**), powinniśmy porozmawiać z **Williamem** (**M4.8**), który skieruje nas do zamiatającego nieopodal kwater **Kaspara** (**M4.13**). Kolejnym celem jest **Dalman** (**M4.15**), od którego po dłuższej rozmowie otrzymamy magiczne wino- **Ognisty Bełt**. Powinniśmy mieć przy sobie poza tym 2 bukłaki zwykłego **wina**, jeśli musimy – możemy kupić u **Dalmana** za **20 monet**. Udajemy się jeszcze do kowala **Karlsena** (**M4.9**) i wyłudzamy od niego **najgorszy miecz świata**.

Teraz w rozmowie z **Aric'iem** (**M4.7**) proponujemy wino i wybieramy pierwsze od góry kwestie dialogowe. Możemy teraz stłuc **Arica** jego własnym mieczem.

Ucieczka i powrót do twierdzy magów

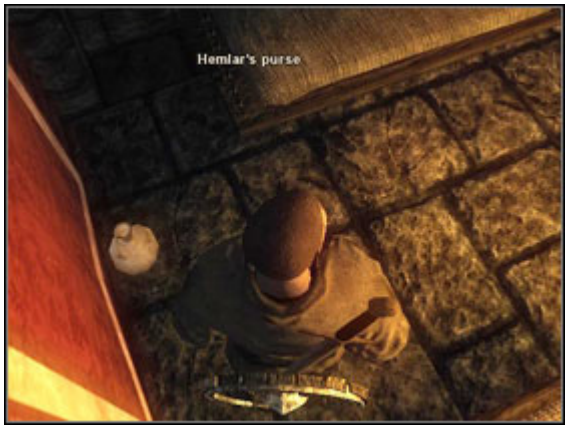
Nie jest to typowe zadanie które widzimy w naszym dzienniku, a raczej alternatywny sposób na wydostanie się z twierdzy. Do powodzenia wymagane są: odrobina zręczności, dostęp do górnej części kompleksu (ukończone zadanie **Podstawowy trening**) i pasek życia dla bezpieczeństwa przekraczający 100 jednostek.

Wystarczy że urządzimy sobie małą wycieczkę po dachach według zaznaczonej powyżej trasy. Gdybyśmy natomiast chcieli wrócić do środka fortecy a drzwi nadal byłyby zamknięte, wystarczy że podejdziemy do **Santiago** (**M4.1**) – strażnika przy bramie.

Brama do twierdzy

Kiedy już będziemy w stanie dotrzeć na górę twierdzy, powinniśmy udać się do **Ignatiusa** (**M4.22**). Najpierw zaprowadzi nas do biblioteki, ale jeśli potem zaczepimy go ponownie i zapytamy o kwestię zamkniętej bramy twierdzy, skieruje nas do **Pallasa** (**M4.3**), który nam ją otworzy.

Znajdź mordercę Hemlara



Zaczynamy od rozmowy z **Vitusem** (**M4.12**). Poleci nam zasięgnięcie języka u **Kaspara** (**M4.13**), oraz umożliwi nam handel z tymże. Udajemy się do swojej kwatery i zabieramy wszystkie przedmioty jakie uda nam się znaleźć. Istotne dla przebiegu śledztwa są: **Nóż kuchenny** znaleziony przy ciele **Hemlara**, **mała paczka zioła**, oparta o regał z książkami, oraz **Sakwa Hemlara** wsunięta pod łóżkiem nieopodal którego stoi dzban wina.

W rozmowie z **Kasparem** (**M4.13**) wspominamy o misji zleconej nam przez Inkwizytora. Następnie wymieniamy wszystkie znalezione przez nas przedmioty. Udajemy się do **Pallasa** (**M4.3**) i prosimy o **listę osób** które mogą opuszczać ośrodek. Nie dostaniemy jej przed ukończeniem **Podstawowy trening**. Teraz czeka nas odrobina biegania. Za każdym razem wypytujemy o **Hemlara**. Zaczynamy od **Asha** (**M4.23**), potem pokazujemy **Karlsenowi** (**M4.9**) nóż, następnie rozmawiamy z **Tuckerem** (**M4.10**), a **Harloka** (**M4.14**) wypytujemy o wszystko co tylko możemy.

Strzegący wyjścia na cmentarz **Yoki** (**M4.11**) to osoba którą musimy mocniej przycisnąć strasząc przy okazji utratą stanowiska. Dalej w kolejce do rozmowy mamy **Kaspara** (**M4.13**), **Taylora** (**M4.4**) (jeśli z nim jeszcze nie rozmawialiśmy, będziemy musieli zagadać dwa razy) i **Asha** (**M4.23**). Przy tym ostatnim możemy uniknąć starcia sugerując że możemy mu pomóc. W końcu dostaniemy od niego **skręty z ziołem** i rozpoczniemy kolejne zadanie.

Rozprowadź w twierdzy skręty

Tylko niektórzy z braci kupią od nas zioło. Rozmawiamy z **Kasparem** (**M4.13**), **Kato** (**M4.6**), **Karlsenem** (**M4.9**), **Yoki** (**M4.11**) (zamiast pieniędzy może nas przepuścić na cmentarz, co zakończy zadanie **Dostęp do cmentarza**), **Tuckerem** (**M4.4**), **Harlokiem** (**M4.14**), **Kalibem** (**M4.5**), **Taylorem** (**M4.4**) (możemy zarobić na nim **50 monet** więcej) i **Dalmanem**, a następnie z pełnym paskiem życia udajemy się do łaźni (drzwi nieopodal **Kaspara**). Kiedy na miejscu pojawi się morderca musimy stoczyć walkę. Możemy dobić go lub oszczędzić, co doprowadzi do jego ucieczki. W nagrodę za nasze działania, możemy wybrać jedną z dwóch mikstur które oferuje nam **Vitus** (**M4.12**) (**+5 siły** /**+5 maksymalnej many**).

Dostęp do cmentarza

Yoki (**M4.11**) stoi na straży w drodze na cmentarz. W zamian za wolne przejście możemy ofiarować mu **zwój stworzenia iluzji**, **gulasz z kuchni Harloka**, lub **skręt z ziołem** z misji **Rozprowadź w twierdzy skręty**.

Nowy posterunek dla Williama

Jeśli ukończyliśmy zadanie **Znajdź mordercę Hemlara**, **William** (**M4.8**) zaczepi nas przy najbliższej sposobności. Jeśli zasugerujemy że on może trenować rekrutów, otrzymamy to zadanie. Zakończymy je rozmawiając na temat **Williama** z **Vitusem** (**M4.12**). Na koniec musimy dać znać **Williamowi** o podjętej w jego sprawie decyzji.

Dalman ci ufa

Dalman (**M4.15**) szuka zastępstwa przy łopacie. **Tylor** (**M4.4**) (na prawo od **Pallasa** (**M4.3**)) jest człowiekiem którego szukamy, ale zgodzi się zwolnić **Dalmana** tylko w zamian za 10 **jabłek**. Możemy je kupić od **Kaspara** po **8 monet** sztuka. Na mapce powyżej zaznaczyłem położenie paru jabłek na wypadek gdybyśmy chcieli zebrać część własnoręcznie.

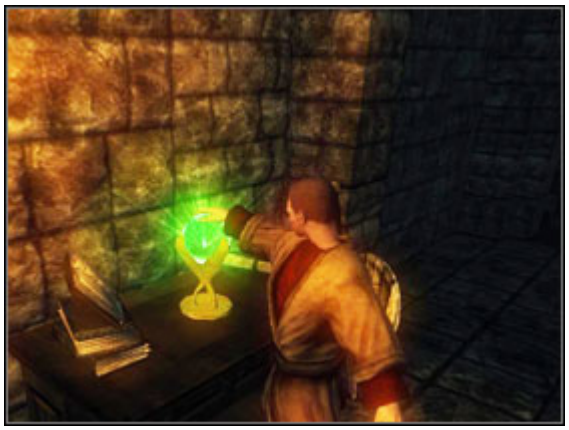
Próba Mistrza Vitusa

Informujemy **Vitusa** (**M4.12**), że chcielibyśmy zostać poddani testowi. Następnie udajemy się do krypty na cmentarzu (konieczne ukończenie zadania **Dostęp do cmentarza**) i przeszukujemy wszystkie szkielety w korytarzach na samym dole. Kiedy już odnajdziemy klucz, otwieramy skrzynię Berengira i wyjmujemy z niej księgę **„Mądrość w walce”**, którą pokazujemy **Vitusowi**. Jeśli ukończyliśmy również zadanie **Dalman ci ufa**, **Vitus** w końcu zgodzi się nas nauczać.

Próba Mistrza Ignatiusa

Ignatius (**M4.22**) zaprowadzi nas do biblioteki, a następnie poleci zapoznanie się ze zbiorem ksiąg. Generalnie będziemy czytać wszystko co wpadnie nam w ręce. Zaczynamy od poproszenia **Rufusa** (**M4.24**) o odsunięcie się od księgi. Następnie pociągamy za pierścień nieopodal drzwi i schodzimy na dół.

Po chwili docieramy do głównej sali. W miarę naszych postępów czytamy wszystkie z zaznaczonych ksiąg. Pociągnięcie za pierścień zaznaczony na **niebiesko** spowoduje otwarcie kamiennych drzwi na północy za którymi czeka **szkielet**. Możemy podprowadzić go pod **Rufusa** (**M4.24**) który pomoże nam w walce.



Otwieramy drzwi stojące w (**#1**) i spadamy na dół przez dziurę w podłodze. Czytamy księgę, a następnie przechodzimy do pomieszczenia obok i używamy **kryształowej kuli otwierania zamków**. Z pomocą zaklęcia otwieramy drzwi (**#2**) i (**#3**). Możemy sobie otworzyć również wszystkie zamknięte w pobliżu skrzynie.

Przechodzimy do pomieszczenia (**#4**) i z pomocą kuli telekinezy popychamy przełącznik nad drzwiami. W pokoju z kryształem antymagii czytamy księgę. Z pomocą telekinezy możemy również zdjąć z półki przy niebieskiej kropce **runę przemiany w Łodzika**.

Wracamy do pomieszczenia (**#1**), używamy kuli lewitacji i przelatujemy do pomieszczenia (**#5**). Kula przemiany zmienia nas w Łodzika, pod postacią którego wędrujemy do (**#3**) i dalej – przez dziurę w ścianie. Czeka tam na nas ostatnia księga. Po przełączeniu dźwigni w pokoju **Abraxa** (**M4.25**) (zaznaczonej punktem **zielonym**), możemy wrócić na zewnątrz i poinformować **Ignatiusa** (**M4.22**) o przeczytaniu ksiąg.

Kryształ Ognia

Ignatius (**M4.22**) zleca nam odszukanie kryształu ognia. Jeśli nie mamy przy sobie zwoju telekinezy, powinniśmy raz jeszcze odwiedzić bibliotekę i przeszukać jej skrzynie. Udajemy się do zaznaczonej na mapie świątyni. Na miejscu zabijamy dość twardego **świerszcza bojowego**.

Wewnątrz czekają na nas **gnomy**. Zanim ruszymy w głąb korytarzy, ustawiamy się na początku tego po prawej i używamy telekinezy na widocznej w oddali dźwigni. Teraz bezpiecznie przechodzimy przez pułapkę i odnajdujemy kryształ przy ciele nowicjusza. Wracamy do **Ignatiusa** (**M4.22**).

Rufus szuka „Mądrości w walce”

Rufus (**M4.24**) poszukuje tomu księgi **„Mądrość w walce”**. Jeśli wykonaliśmy zadanie **Próba Mistrza Vitusa**, możemy mu ją teraz przekazać.

Artefakty Seweryna

Cyrus (**M4.18**) zleci nam udanie się do **Severina** (punkt **czerwony**). Zanim wyruszymy wypytujemy go o szczegóły zadań. Na miejscu wystarczy że wspomnimy o skrzyniach, a jedno zadanie zostanie ukończone. Jeśli chodzi o artefakt- wspominamy o tym, że **Cyrus** pozbawi nas głowy jeśli takowego nie dostarczymy. Teraz wystarczy że wrócimy do twierdzy i oddamy przedmioty zleceniodawcy. W ramach nagrody możemy wybrać **mały rubin**, **pierścień wojownika z kosturem**, lub **zwój berserkera**.

Próba Mistrza Abraksa

Alchemik **Abrax** (**M4.25**) musi zostać zaczepiony dwa razy abyśmy mogli rozpocząć z nim rozmowę. Po dłuuugiej rozmowie zleci nam zadanie odszukania dwóch nowicjuszy, oraz da listę potrzebnych ziół. **Siriusa** i **Kraybana** znajdziemy kolejno w punkcie (**#1**) i (**#2**).

Sirius (**#1**)siedzi przy ognisku na farmie **Severina** (**M1.9**). Da nam kilka ziół i skieruje do lasu. W miejscu **#2** odnajdziemy ciało **Kraybana** w towarzystwie **gnomów**. Zanim będziemy mogli wrócić do **Abraxa**, musimy zebrać łącznie 6 **roślin leczniczych** i 4 **rośliny many**.

Alchemik (**M4.25**) zaliczy nam zadanie już po przyniesieniu roślin, ale za informacje o każdym z nowicjuszy dostaniemy jeszcze po dwie **słabe mikstury leczenia**.

Próba Mistrza Illumara

Test **Illumara** (**M4.21**) zaczynamy od zapoznania się z dwoma księgami stojącymi naprzeciwko wejścia. Wracamy do naszego nauczyciela i meldujemy o postępach. Następnym krokiem będzie znalezienie **gęsiego pióra**. Możemy je kupić u **Enzo** (**M4.17**) za **250 monet**, lub zapytać o nie **Kaspara** (**M4.13**) i otrzymać je za darmo. Trudny wybór... . Odnośnie składników do zaklęć- powinniśmy porozmawiać z **Abraxem** (**M4.25**) (i przeczytać starą księgę koło niego), oraz **Rufusem** (**M4.24**), który będzie z nami współpracował tylko po wykonaniu zadania **Rufus szuka „Mądrości w walce”**. Wychodząc z biblioteki powinniśmy zapoznać się ze starą księgą po lewej od wejścia.

Następnie rozmawiamy z **Erlanem** (**M4.20**). Dowiadujemy się o jego potyczce z **Enzo** (**M4.17**). Ruszamy do kuchni i rozmawiamy z **Harlokiem** (**M4.14**). Będziemy musieli zapłacić mu **200 monet** za **indyka**. Dzielimy się wiedzą z **Enzo** i czym prędzej biegniemy do **Erlana** oddać mu jedzenie i wysłuchać informacji o potrzebnych składnikach. Jeszcze słówko z **Jervisem** (**M4.19**) i możemy wrócić do **Illumara** (**M4.21**). Zadanie zakończymy po nauczeniu się tworzenia zwojów, oraz napisaniu własnego zwoju. **Puste zwoje** możemy kupić u **Kaspara** (**M4.13**) za **50 monet**.

Wzajemna pomoc

Jervis (**M4.19**) potrzebuje **zwoju stworzenia iluzji**, oraz 2 **pustych zwojów** [do kupienia u **Kaspara** (**M4.13**) po **50 monet** sztuka]. W zamian za naszą pomoc, **Jervis** będzie mógł nas uczyć zdolności typowych dla myśliwego.

Pomóż Wojownikom Zakonu w Mieście

Zadanie to zleca nam **Pallas** (**M4.3**) jeśli podążamy ścieżką wojownika i zostaliśmy poddani pozostałym testom. Musimy udać się do miasta Harbor (brama wejściowa została zaznaczona na mapie), wykonać zadanie **Lekarstwo dla wszystkich**, oraz **Porozmawiaj z komendantem Miasta**. Następnie przysłużyć się dla magów co najmniej cztery razy w odpowiednich zadaniach. Na koniec rozwiązujemy jeszcze **Gdzie znikają artefakty?** i wreszcie możemy wrócić do twierdzy. Co ciekawe jeśli wypełnimy te zadania na rzecz bandytów, to nic tak na prawdę się nie stanie. **Pallas** anuluje nasz test, a **Ignatius** (**M4.22**) zaliczy nam go jako wykonany, co nie przeszkodzi w **Inicjacji**.

Stosowna broń

Karlsen (**M4.9**) podaruje nam **kostur bojowy**. Z nową bronią w ekwipunku wracamy do **Ignatiusa** (**M4.22**).

Inicjacja

Jeśli wykonaliśmy ukończyliśmy wszystkie testy Mistrzów, a także zadanie **Stosowna broń**, możemy przystąpić do rytuału w trakcie którego będziemy musieli odpowiedzieć na kilka pytań. Przy każdej odpowiedzi nasze statystyki nieznacznie wzrastają (dokładne informacje odnośnie wyborów widoczne są na ekranie). Kiedy rytuał dobiegnie końca, nasza znajomość magii kryształów wzrośnie o jeden punkt, a my podążymy za **Inkwizytorem** aż do wejścia wulkanu, rozpoczniemy kolejny rozdział przygody i otrzymamy pierwszy kamień teleportacyjny (**wulkaniczna twierdza**).

Rozdział Drugi

W Rozdziale Drugim pojawia się wyraźny podział na klasy. W związku z tym jego opis w poradniku został podzielony na zadania uzależnione od wybranej przez nas ścieżki, oraz wspólne (patrz **Wyspa Faranga**), czyli te które przyjdzie nam wykonać bez względu na obraną przez nas stronę konfliktu.

B a n d y t a

K r y s z t a ł o w e d y s k i d l a D o n a

Kiedy (w trakcie rozwiązywania zadania wspólnego - **Kryształowe dyski dla Inkwizytora**) zapytamy **Estebana** (**M3.23**) o dysk, który jest w jego posiadaniu, **Don** rozkaże przynieść sobie wszystkie dyski których szuka inkwizytor. Po oddaniu dysków możemy kupić u **Dona** nowy pancerz wojownika za **2000 sztuk złota**. Wracamy do **Inkwizytora** i informujemy go o warunkach przywódcy bandytów.

M a g

P o m o c m a g ó w

Po oddaniu **Inkwizytorowi** dysków (**Kryształowe dyski dla Inkwizytora**), **Mendoza** poleci nam skonsultowanie się z **Ignatiusem** (**M4.22**). Po rozmowie z Mistrzem Ognia otrzymamy magiczny **Amulet Świętego Płomienia**, w pewnym stopniu chroniący przed każdym typem obrażeń. Wracamy do **Inkwizytora** i wraz z nim - otwieramy bramę.

Wojownik Inkwizycji i Mag

Magiczny Pocisk

Zanim **Vitus** (**M4.12**) zgodzi się nauczać nas magii **kryształu pocisków**, musimy najpierw takowy zdobyć. Jeden z nich znajdziemy w zamkniętej skrzyni w bibliotece (patrz **Próba Mistrza Ignatiusa**).

Kryształ Mrozu

Pallas (**M4.3**) nie zacznie nas nauczać magii **kryształu mrozu**, dopóki nie zapłacimy mu **1000 sztuk złota**. Przyniesienie mu **zimnego serca bagielca** zmniejszy kwotę o **250 monet**, dostarczenie **małego szafiru** odejmie kolejne **250 sztuk złota**. Mapka przedstawia siedliska stworów, co do kamienia, powinniśmy spojrzeć na zadanie **Złodziejskie gnomy**. Zanim **Pallas** zacznie nas nauczać, podaruje nam **kryształ mrozu**.

Wyspa Faranga – kryształowe dyski

1, 2, 3. **Cyrus spóźnia się**

4. **Gdzie jest złota dostawa?**

5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13. **Wyprawa na zachodnie wybrzeże**

14. **Tajemnica wschodniej świątyni**

W y s p a F a r a n g a

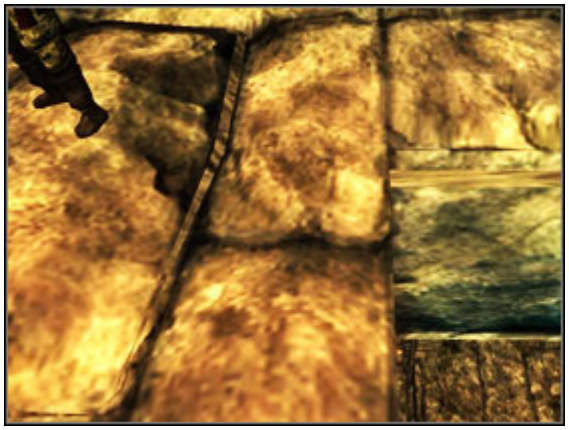
K r y s z t a ł o w e d y s k i d l a I n k w i z y t o r a

Inkwizytor prosi nas o odnalezienie pięciu dysków porzuconych gdzieś na wyspie. Wypytujemy go o wszystko na ich temat, co da nam dostęp do kolejnych zadań. Pierwszy z dysków jest w rękach **Dona**, który odda nam go bez problemu (małym wyjątkiem jest ścieżka bandyty- patrz **Kryształowe dyski dla Dona**). Wykonujemy zadania: **Tajemnica wschodniej świątyni**, **Cyrus spóźnia się**, **Gdzie jest złota dostawa?**, oraz **Wyprawa na zachodnie wybrzeże**.

Zwracamy dyski **Inkwizytorowi** stojącemu ze swoją świtą pod bramą wulkanu. Jeśli wybraliśmy ścieżkę **wojownika** inkwizycji, zostaniemy mianowani na komendanta i dostaniemy nowy pancerz. Kiedy będziemy gotowi do nadchodzącej walki dajemy znać **Mendozie**. Brama zostaje otwarta, a na nas rzuca się grupa nieprzyjaciół.

Tajemnica wschodniej świątyni

Fincher (**M3.21**) da nam kamień teleportacyjny (**obóz bandytów**) i skieruje do świątyni na wschodzie (**M5.14**). Na wypadek gdybyśmy nie mieli z nią jeszcze do czynienia – idziemy po mapce, przed bagnami skręcamy w prawo w ścieżkę którą łatwo przeoczyć.



Na miejscu przy wejściu zastajemy **Maliko** (**M5.14**), który opowie nam o sytuacji. Wpadamy przez pułapkę (dziurę w podłodze) kilka kroków za nim i w korytarzu na dole natrafiamy na **Dirka**. Przez dziurę w ścianie po prawej stronie wchodzimy do komnaty i zabijamy **ghula**. Przy wyjściu z komnaty używamy dźwigni w ścianie , po czym ruszamy w głąb korytarza i używamy kołowrotu przy kracie. Na koniec przeprowadzamy przez otwarty korytarz **Dirka**, który daje nam znaleziony posążek (**stare popiersie**). Wracamy przez bagna do głównego wejścia świątyni.

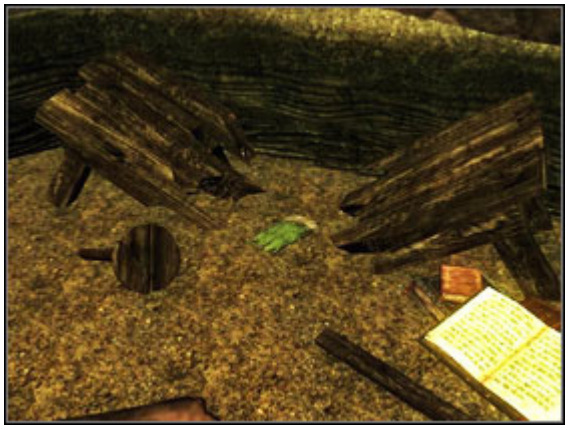
Tym razem ruszamy w głąb korytarzem po prawej (uważamy na pułapkę w podłodze). W głębi świątyni natrafiamy na **Adana** i **Dytara**. Próbujemy ustalić co się stało, po czym przekraczamy kolejną dziurę w ścianie, tym razem po lewej (kratą na razie się nie przejmujemy). W jednym z sarkofagów znajdujemy niezły miecz (**demoniczne ostrze**), a idąc dalej natrafiamy na dwa **ghule** i ciało **Danilo** przy którym znajdujemy mapę.

W sarkofagu (**punkt żółty**) czeka na nas kolejny posążek. Ruszamy w głąb korytarza, zabijamy **ghula** i używamy dźwigni (**punkt czerwony**). Rozmawiamy z **Olfem** i wyciągamy od niego trzeci posążek. Wracamy do sali z kratą (**punkt biały**). Na ołtarzu koło kraty używamy posążka, podobnie na dwóch kolejnych.

W **punkcie zielonym** podnosimy **zwój przemiany w Łodzika**. Nie wchodzimy na podłogę zaznaczoną **punktami czarnymi**, zamiast tego używamy zwoju i przechodzimy przez dziurę w ścianie oznaczonej **punktem niebieskim**. Z komnaty z sarkofagami schodzimy do kolejnej, na dole (**punkt czarny**). Odwracamy się w lewo i wspinamy na półkę skalną.

Idąc dalej korytarzem natrafimy na rozległą komnatę z dziurą na ziemi. Powinniśmy znaleźć się wewnątrz budynku z jasnej cegły. Kiedy zejdziemy na parter i przejdziemy przez drzwi, zobaczymy władającego ogniem **jaszczurzego kapłana**, który jest w posiadaniu naszego **kryształowego dysku**, oraz kamienia teleportacyjnego (**wschodnia świątynia**). Używając kamienia możemy wrócić do wejścia świątyni i porozmawiać z każdym z bandytów. Podzielą się z nami łupami. Po rozmowie z **Maliko** (**M5.14**) możemy wrócić do **Finchera** (**M3.21**) i złożyć meldunek.

Cyrus spóźnia się



Cyrusa znajdujemy przy chacie **Eldrica** w miejscu oznaczonym (**M5.1**). Musimy przeszukać domostwo w poszukiwaniu zielonego **rękawa** druida. Pod stołem znajdziemy również recepturę (**mikstura magii**). **Cyrus** nie jest skory do pomocy, więc udajemy się do sąsiedztwa pod numerem (**M5.2**).

Jasmin (**M5.2**) w zamian za **200 sztuk złota** (kupno jej skór), pozwoli nam wykorzystać jej wilczego pupilka – **Rufo**. Jeśli nie mamy przy sobie **surowego mięsa** – kupujemy je u niej i karmimy nim wilka. Następnie dajemy mu do powąchania znaleziony wcześniej rękaw. Atakując każde napotkane po drodze zwierze podążamy za wilkiem, który zatrzyma się i wznowi bieg w sumie cztery razy. Przy trzecim w nasze ręce wpadnie **kostur druida**. Przy czwartym, odnajdziemy świątynię (**M5.3**).

Dotykamy (stajemy przy i klikamy) magicznej bariery i wracamy po **Cyrusa** (**M5.1**). Prowadzimy go do wejścia świątyni i prosimy o usunięcie bariery. Używając podarowanego nam **zwoju zniszczenia magicznego pola**, usuwamy przeszkodę i wchodzimy do środka. Rozprawiamy się z **jaszczurami** w głównej sali i ruszamy korytarzem na prawo. Tam zabijamy kolejnego wroga, a ze skrzyni wydobywamy mapę świątyni.

Przebijając się przez kolejnych wojowników docieramy do **punktu białego**, gdzie stawiamy czoła cięższemu wojownikowi w kieszeni którego znajdujemy klucz od celi (ostatnia na piętrze) **Dorka**. Więzień opowie nam o pierścieniu którego pociągnięcie będzie konieczne do dostania się do **Eldrica**. Ruszamy do **punktu czerwonego** i używamy kołowrotu.

Na ścianie po naszej prawej (**punkt zielony**) odnajdujemy pierścień który otwiera nam przejście na równoległej do nas ścianie (**punkt niebieski**). Rozprawiamy się z wrogim kapłanem, zabieramy kamień teleportacyjny (**północno wschodnia świątynia**) i otwieramy celę **Eldrica** po naszej prawej. Informujemy druida, że potrzebujemy pomocy, zabieramy dysk od **Cyrusa**, po czym wracamy wraz z **Eldriciem** do jego chaty (**M5.1**). Możemy mu przy okazji oddać laskę. W zamian podaruje nam amulet [+**5 zręczności, +3 siły**].

Zanim druid będzie w stanie naprawić dysk, musimy podać mu kryształ magiczny ze skrzyni za jego plecami. Otworzymy ją z pomocą otrzymanego w trakcie rozmowy klucza. Rytuał naprawienia dysku odbędzie się na ołtarzyku o który zahaczył wcześniej Rufo.

Gdzie jest złota dostawa?

Udajemy się na farmę **Severina** (**M5.4**). Po krótkiej rozmowie okazuje się, że przybyliśmy w samą porę, aby odeprzeć atak **gnomów**. Wychodzi na jaw, że gnomy ukradły **Severinowi** dysk. Musimy dostać się do siedziby ich przywódcy – **Gyrgera** (duży **czarny** punkt). Udajemy się na wschodni kraniec wyspy i podążamy zaznaczoną ścieżką.

Przekraczamy most, przebijamy się przez zastępy gnomów i docieramy do przejętych przez nie ruin. W skrzyni zaraz na początku znajdujemy przepis (**pikantny gulasz**).

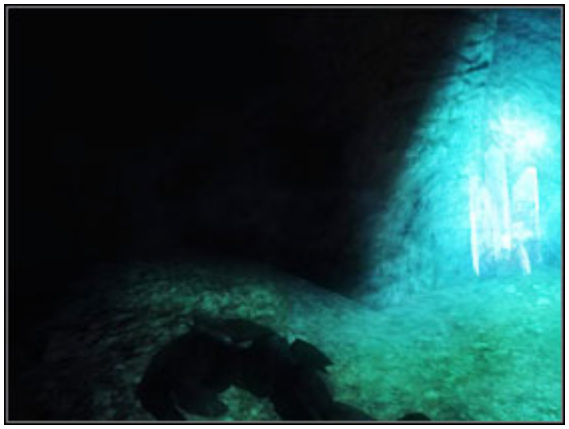
Na najniższym poziomie twierdzy czeka na nas **Gryger** z **kryształowym dyskiem** w kieszeni. Zanim jednak uda nam się do niego dostać, musimy stawić czoła pokaźnej liczbie gnomów i ich nieco mocniejszym wersjom (**chieftain**). Warto zainteresować się również metalowymi pierścieniami rozmieszczonymi na ścianach murów, albowiem otwierają one wiele dodatkowych komnat skrywających kosztowności. W drodze powrotnej wspominamy **Henrikowi** (za mostem) o zabiciu stwora. Otrzymujemy **rogowy łuk**. Po powrocie do **Severina** (**M5.4**) możemy pochwalić mu się znaleziskiem, ponieważ otrzymamy od niego przy okazji **500 monet**.

Wyprawa na zachodnie wybrzeże

Po zakończeniu zadania **Patty chce opuścić Miasto** powinniśmy spotkać naszą przyjaciółkę Patty w miejscu oznaczonym jako (**M5.5**). Poproszona o kontynuowanie opowieści o ojcu, poprowadzi nas do grobu na zachodzie (**M5.6**). Po przekazaniu nam klucza rozkopujemy najbliższy grób (stajemy na jasnej ziemi z **łopatą** w plecaku i klikamy). Z wykopanej skrzyni wyciągamy **szkatułkę** którą przekazujemy **Patty**.

Pora na przeszukanie pięciu anonimowych grobów rozsianych po wyspie. Odwiedzamy kolejno numery (**M5.7**) [schodzimy ostrożnie po skałach od strony twierdzy, potem używamy teleportu gdziekolwiek], (**M5.8**) [pod skałą, za domem Leona], (**M5.9**) [po prawej stronie wysepki patrząc z drugiego brzegu], (**M5.10**) [możemy odwiedzić **Patty** w (**M5.6**) i wysłuchać interpretacji wskazówek] i (**M5.11**) [na prawo od wejścia do ruin, koło skał] , a na koniec wracamy do punktu (**M5.6**).

Zamiast **Patty** spotykamy na cmentarzu (**M5.6**) **Eronga**. Podążamy za nim do ruin i dalej – do (**M5.12**). Na rozwidleniu ścieżek wybieramy „górną”. Po przebiciu się przez rzesze szkieletów w końcu docieramy do **Romanova** (**M5.12**). Możemy zabić ich od razu, pójść na ugodę lub kompromis. Tak czy inaczej powinniśmy wejść do jaskini.



Pierwszej skrzyni nie ruszamy. Stajemy przed nią, odwracamy się w prawo. Wchodzimy do tunelu, zabijamy dwa **ghule** i przechodzimy do komnaty z kryształami. Po lewej, w ciemnej wnęce odszukujemy praktycznie niewidoczny grób z nazwiskiem „**Dillinger**" i wykopujemy skrzynię z **kryształowym dyskiem** w środku.

Mamy kilka możliwości. Możemy nie oddawać mapy **Romanovi** (**M5.12**) i go zabić, oddać mu i wtedy go zabić/dostać klucz do **Patty**, albo nie zabijać w ogóle i zapomnieć o przyjaciółce. Na wypadek gdybyśmy mieli ochotę ją uratować- z kluczem który miał przy sobie **Romanov** powinniśmy udać się pod szczęśliwą (**M5.13**) i odszukać drzwi do ruin wychodzące na morze. **Patty** (**M5.13**) ucieszy się jeśli oddamy jej mapę ojca.

Mapa morska Stalowobrodego

Jeśli w zadaniu **Wyprawa na zachodnie wybrzeże** oddaliśmy **Romanovi** mapę w zamian za klucz do celi **Patty** (**M5.13**), będziemy musieli ją teraz odzyskać. Stary pirat przesiaduje ze swoimi ludźmi przy ognisku pod bramą miasta (**M5.5**). Kiedy się doń zbliżymy, zaatakuje nas, a my po chwili będziemy mogli zabrać mapę z jego ciała i oddać ją **Patty**.

Rozdział Trzeci

Poza wprowadzonym wcześniej podziałem na wybraną klasę postaci, w rozdziale trzecim umieściłem opis kilku zadań dodatkowych. Chociaż były możliwe do wykonania wcześniej, to jednak wymagają od nas zwiedzenia dużej części wyspy i rozwiniętych umiejętności bojowych, co jednak na tym etapie rozgrywki nie powinno sprawić nam problemu.

Odnośnie samego trzeciego (i czwartego) rozdziału, podkreślić należy że potrzebne nam będą zaklęcia (lub same zwoje) lewitacji, telekinezy i przemiany w Łodzika. Wszystkie trzy w rozsądnych ilościach możemy zakupić u **Illumara**.

W y s p a F a r a n g a – z a d a n i a d o d a t k o w e

(**czerwony**). **Leon**

(**szary**). **Lord Patroscon**

1, 2, 3, 4, 5. **Przeklęci lordowie**

3, 6, 7, 8. **The swords- Stormwind and Souldrinker**

Zadania dodatkowe

Miecze jaszczuroludzi

Kiedy wejdziemy w posiadanie jednego z **jaszczurzych mieczy**, powinniśmy udać się do kowala w mieście Harbour - **Waltera** (**M2.50**) i mu go pokazać. Od tej chwili w zamian za obsidian, Walter może przygotować dla nas **surowe obsydianowe ostrze** z którego będziemy w stanie wykuć miecze lepszej jakości. Oczywiście potrzebna będzie umiejętność kowalstwa (**smith**).

Przeklęci lordowie

Leon (punkt **czerwony**) zleci nam odnalezienie 5 pierścieni, które są w posiadaniu kościanych lordów. Każda z zaznaczonych na mapie budowli to siedlisko dużej liczby szkieletów.

Pod (**M6.1**), kościej zaatakuje nas zaraz po przekroczeniu progu wieży. Z jego kości zabieramy **pierścień wasalny**. Możemy wdrapać się na górę, gdzie znajdziemy miksturę [**+5 maksymalnej many**], a w zamkniętej skrzyni **mały bursztyn**.

Do ruin pod (**M6.2**) dostajemy się po zaznaczonej ścieżce prowadzącej przez most. W tym wypadku nasz cel również czeka wewnątrz budowli. Pamiętamy o zabraniu pierścienia.

Droga do numeru (**M6.3**) prowadzi przez znane nam już tereny gnomów. Zamiast jednak do **Gyrgera**, skręcamy do ruin po prawej i schodzimy do podziemi. Wyciągamy ze ściany metalowy pierścień.

Przechodzimy przez przejście otworzone na przeciwległej ścianie. Jednym ze szkieletów w podziemiach na niższym poziomie jest kościany lord. Zwracamy uwagę na jego miecz **ostrze zdrajcy** i oczywiście pierścień. Przeszukujemy korytarze otwierając wszystkie skrzynie i ograbiając kości. Powinniśmy znaleźć między innymi **mały szafir** i **czubek miecza**.

Numer (**M6.4**) również mieliśmy okazję już odwiedzić. Tym razem ponownie odszukujemy wejście do podziemi na dnie których czeka na nas lord ze swą świtą i pierścieniem. Przeszukujemy okoliczne komnaty i skrzynie i znajdujemy między innymi receptę alchemiczną (**mikstura siły**).

Przy ruinach pod (**M6.5**) wyjątkowo, lord przebywa na świeżym powietrzu. Powinniśmy jednak wdrapać się również na górę wierzy i z zamkniętej skrzyni wydobyć zaklęcie (**magiczna ochrona**). Po odnalezieniu wszystkich pierścieni wracamy do Leona. Oddajemy mu pierwsze dwa, a następnie pytamy o **Lorda Patroscona** (punkt **szary**).

Wejście do podziemi z **Patrosconem** znajduje się wewnątrz jaskini. Lord ma przy sobie ciekawą **tarczę runiczną** i zaklęcie **przywołania szkieletu**. Po raz kolejny udajemy się do **Leona**.

Możemy przekazać mu pozostałe pierścienie. W nagrodę za ich odnalezienie, otrzymujemy **300 monet** i trzy magiczne zwoje (**żartu**, **przemiany w popiołaka**, **otwierania zamków**).

Miecze- Burzowy Wicher i Spijacz Dusz

W różnych miejscach wyspy ukryte są cztery fragmenty mieczy. Jeśli wykonaliśmy (**Przeklęci lordowie** **M6.3**), powinniśmy mieć już przy sobie jeden (**czubek miecza**). Druga część (**M6.6**) (**złamany miecz długi**) znajduje się w skrzyni w ruinach pod wyspą na południu (wejście po stronie zachodniej). Ze skrzyni wyciągniemy również **szmaragd**. Aby przetopić ten miecz (**Burzowy Wicher**) z fragmentów, musimy mieć rozwinięte kowalstwo (**smith**) na co najmniej **1 poziomie**.

Kolejny fragment (**surowy Spijacz Dusz**) (**M6.7**) znajduje się w skrzyni koło ogrów przy wodospadzie na północy. Ostatni, czwarty element (**czubek miecza**) spoczywa w skrzyni na plaży na zachodnim wybrzeżu (**M6.8**). Aby przetopić ten miecz (**Spijacz Dusz**) z fragmentów, musimy mieć rozwinięte kowalstwo (**smith**) na **3 poziomie**.

Bandyta

Powrót Estebana do Miasta

Po powrocie do miasta, zawiadamiamy **Carlosa** (**M2.58**), że czym prędzej powinien wynieść się z miasta, ponieważ wraca ono pod panowanie **Estebana**. Przy najbliższej okazji, spotkamy **Dona** przed jego dawną posiadłością (patrz **Pozbądź się Toniego / Pamiątka rodzinna**). Po rozmowie z nim, zostaniemy mianowani na kapitana i otrzymamy możliwość nabycia nowej zbroi za jedyne **5000 sztuk złota**. Możemy wspomnieć **Inkwizytorowi** o przejęciu miasta przez **Dona**.

Wojownik Inkwizycji

Przywódcy jaszczurek za murami i Miastem

Carlos (**M2.58**) zleci nam rozmowę z **Magnusem** (przed zachodnią bramą miasta), oraz **Leto** (wschodnią). Musimy pozbyć się **Saurian** zebranych w zaznaczonych punktach (**czarny** – trzech słabych, **czerwone** – mocni przywódcy). Następnie meldujemy o postępach obu strażnikom bram i **Carlosowi**.

W y s p a F a r a n g a

Z a b e z p i e c z W u l k a n i c z n ą T w i e r d z ę

Po otwarciu wrót do wulkanu, w twierdzy magów wybuchają zamieszki. Musimy odnaleźć żyjących magów i odesłać ich do **Ignatiusa** (**M4.22**). Odwiedzamy kolejno **Cyrusa** (**#1**), **Illumara** (**#2**), **Abraxa** (**#3**), **Vitusa** (**#4**), oraz martwego **Pallasa** (**#5**), którego okradamy. Wracamy do **Ignatiusa** i przekazujemy mu notatki poległego maga. Po ukończeniu **Zapasy z biblioteki** i **Jaszczurzy wojownik**, meldujemy mu również o zabezpieczeniu kompleksu.

Z a p a s y z b i b l i o t e k i

Abrax (**#3**) wysyła nas do swojej pracowni. Dostajemy się do niej przez bibliotekę (patrz **Próba Mistrza Ignatiusa**). Musimy pokonać 10 intruzów rozmieszczonych w zaznaczonych punktach kompleksu. Pamiętajmy o antymagicznym krysztale przy wejściu który uniemożliwi używanie magii (odciągamy przeciwników i zabijamy z dala od kryształu). Musimy przeszukać wszystkie ciała. Kiedy wrócimy do **Abraxa**, powinniśmy mieć przy sobie trzy pakunki z **zapasami alchemicznymi**, oraz **notatki** maga. Po drodze powinniśmy spotkać jeszcze **Siriusa** któremu możemy oddać notatki (jeśli gramy **bandytą**- **Siriusa** nie będzie w labolatorium). Bezinteresownie lub za **200 monet**. Nie zapominamy o zamienieniu słowa z **Abraxem**.

Jaszczurzy wojownik

Vitus (**#4**) zleca nam pozbycie się przywódcy najeźdźców przebywającego na środku cmentarnej krypty. Możemy zameldować magowi o wypełnieniu zadania.

Otwórz wielką bramę

Wewnątrz wulkanu **Inkwizytor** nakazuje nam otwarcie wielkiej bramy. Ruszamy w prawo. Korytarz doprowadza nas do naturalnych „schodów" zakończonych wąską szczeliną w ścianie. Przemieniamy się w Łodzika i przechodzimy do środka świątyni.

Pozbywamy się **ghuli** i przez dziurę w suficie przechodzimy do kolejnego pomieszczenia. W korytarzu przeskakujemy pułapkę z zapadającą się podłogą i staczamy walkę z **Saurianami**.

Przeskakujemy nad pułapką z kolcami, dobywamy broni (zaklęcia) i spadamy w dół przez zapadającą się podłogę.

Schody doprowadzają nas do pomieszczenia z kołowrotem, którego używamy. Za plecami powinniśmy mieć teraz korytarz z przyciskiem, który odsłoni nam drogę którą przybyliśmy do tego miejsca. Wracamy do **Inkwizytora** (możemy skorzystać z „okna”) i meldujemy o naszych działaniach. Pora udać się na lewo.

Po kilku krokach powinniśmy odnaleźć tunel po lewej stronie. Tunel zakręca w prawo i po chwili powinniśmy stanąć nad przepaścią za którą widzimy ruiny i trójkę przeciwników. Musimy użyć lewitacji, aby dostać się na drugą stronę. Przy jednym z ciał znajdujemy posążek (**stare popiersie**).

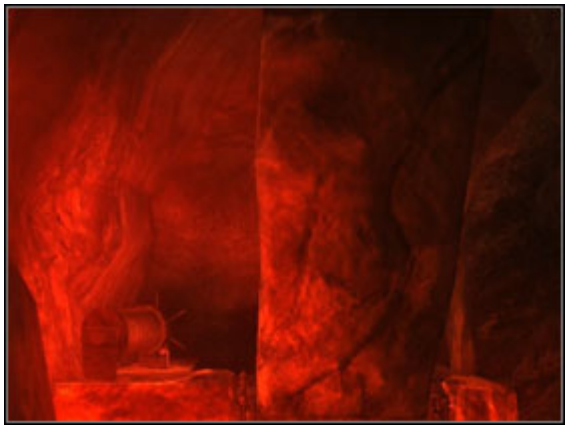
Przełączamy dźwignię w korytarzu po prawej. Wchodzimy w korytarz po lewej, bezpiecznie przechodzimy nad kratą (wyłączona przez nas pułapka) i stajemy przed cienką ścianą. Używając **kilofu** [kilof w plecaku, kliknięcie na ścianę] przebijamy się przez nią.

Przestawiamy dźwignię po drugiej stronie i przechodzimy do kolejnej sali na końcu korytarza, gdzie witają nas przeciwnicy. Z ciała jednego z nich wyciągamy następną statuetkę. Oba posążki umieszczamy na piedestałach. W otwartym pokoju używamy kołowrotu. W ten oto sposób otworzyliśmy wielką bramę. Możemy teraz odczytać zawartość kolumny przy której stał do tej pory **Inkwizytor**.

Tunel

Po otwarciu bramy, **Mendoza** wysyła nas na zwiady do wnętrza świątyni. Zanim wejdziemy pod wielkie imadło, używamy telekinezy na odległej dźwigni. Szczęśliwa gromadka rusza dalej, a my kończymy zadanie. Zapoznajemy się z dwoma kolejnymi kamiennymi kolumnami które pojawiają się na naszej drodze.

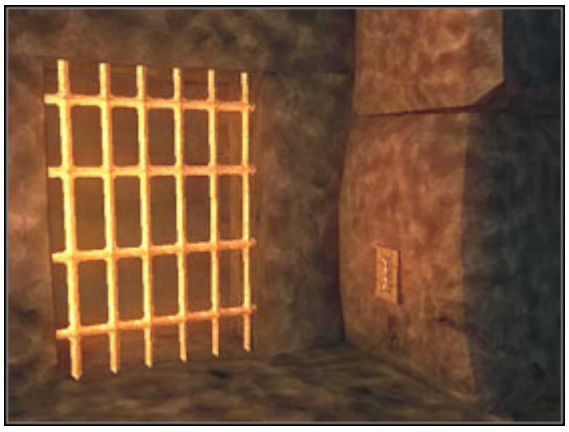
Opuść ten duży most zwodzony



Wspólnie z Inkwizytorem dochodzimy do wniosku że most należy opuścić. Korytarzem na prawo schodzimy do kolejnego mostu. Z użyciem zaklęcia lub broni dystansowej, opuszczamy kołowrót po drugiej stronie. W głębi świątyni odszukujemy **Brenta**. Wykonujemy zadanie **Szukanie mapy**.

Możemy pozwiedzać okoliczne pieczary. Korytarz prowadzący w dół zaprowadzi nas do budynków Saurian. W jednej z budowli znajdujemy **kryształ antymagii** w pozostałych czeka na nas masa zwojów magicznych. Wracamy do **Mendozy** i pokazujemy mu mapę. Po dotarciu z Inkwizytorem do małego pomieszczenia, zostajemy odesłani do **Ethana** (**Wejście do krypty**).

Kiedy zapytamy **Mendozę** o to co należy dalej zrobić, zaprowadzi nas do pomieszczenia z monumentem na którym ustawiamy otrzymaną od Inkwizytora statuetkę (**stare popiersie**). Przebijamy się przez wrogów i docieramy do kamiennej kolumny którą badamy. Wracamy do **Ethana**. Słówko z kopiącym i **Inkwizytorem** i możemy ruszyć do środka fortecy przez dziurę w ścianie z pomocą **zwoju przemiany w Łodzika**.



Podnosimy **szmaragd**. Miejsce w którym zaczynamy oznaczone jest **punktem zielonym**. Po zabiciu wszystkich przeciwników w okolicznych korytarzach, powinien zaatakować nas **odźwierny** [normalnie przebywający w pobliżu kołowrotu] z ciała którego wyciągniemy klucz otwierający kratę w **punkcie żółtym**. Schody na piętro to **punkt czarny**. **Czerwony** natomiast symbolizuje kołowrót (na piętrze) który opuści most. I otworzy drogę dla inkwizytora. Wracamy do kraty w **punkcie żółtym**, otwieramy ją i rozmawiamy z **Ursegorem** (**punkt biały**).

Szukanie mapy

Brent zasugeruje nam znalezienie mapy świątyni. Skieruje nas do **Jorgensena** który przebywa w głębszych partiach kompleksu. Ruszamy przejściem po lewej ręce **Brenta** i dalej – wzdłuż ścieżki wyznaczonej przez rosnące grzyby. Po naszej lewej powinniśmy odnaleźć **miecz runiczny**, a dalej – **Jorgensena** który każe nam podążać pobliską ścieżką.

Na rozwidleniu dróg skręcamy w prawo (fioletowe światła). U wylotu korytarza napotkamy grupę wrogów. W ciele jednego znajdujemy klucz do celi. Wychodzimy na zewnątrz i podążamy zaznaczoną ścieżką. Po drodze napotykamy między innymi **Popiołak** (**punkt czerwony**).

Po dotarciu do chaty **Jasmin** staramy się uratować domowników. Przy jednym z ciał znajdujemy mapę świątyni z której przed momentem wyszliśmy. Wracamy do **Brenta**.

Wejście do krypty

Mendoza wysyła nas po **Ethana**. Kiedy jegomość ruszy do Inkwizytora, będziemy mogli przeczytać wyryty w kamiennej kolumnie tekst.

Uwolnij ducha Ursegora

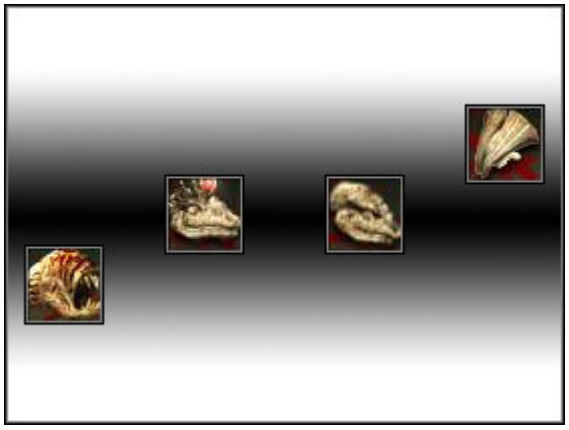
Ursegor wysyła nas na poszukiwanie swoich podwładnych posiadających specyficzne kryształy. Zabieramy złoty posążek i wracamy na korytarz w którym zatrzymał się **Inkwizytor**.

Zaczynamy od umieszczenia posążka na monumencie w pomieszczeniu oznaczonym punktem czarnym. Wewnątrz czeka na nas **Zul Utur**. Przy jego ciele znajdujemy zaklęcia (**inferno**, **przywołanie szkieletu**), **szafir**, jego czaszkę i potrzebny nam kryształ. Przy wyjściu z komnaty, zabieramy ustawiony przez nas posążek z monumentu.

Pokój oznaczony punktem czerwonym prowadzi nas do **Zel Zereta**, czyli twardej wersji **Popiołaka**. Pamiętamy o ograbieniu jego ciała.

Ostatni przeciwnik zwany **Zal Zaran**, czeka w pomieszczeniu zaznaczonym punktem żółtym. Zabieramy jego **miecz Tytana**, czaszkę i kryształ. Wracamy do **Ursegora** i uwalniamy jego ducha. Otwieramy sarkofag i zabieramy jego **czaszkę Ursegora**.

Pułapka na Tytanów



Musimy otworzyć wielkie drzwi naprzeciw korytarza prowadzącego do **Ursegora**. Odszukujemy cztery monumenty i układamy na nich czaszki zgodnie z kolejnością widoczną powyżej.

Po otwarciu drzwi sprawy nieco się komplikują. Pokonujemy niedawnych sprzymierzeńców i wysłuchujemy słów **Ursegora**.

Rozdział Czwarty

B a n d y t a

Z n a j d ź m a g a , k t ó r y m o ż e c i p o m ó c

Po wyciągnięciu runy (**zniszczenie magicznej bariery**) z sarkofagu **Ursegora** (patrz **Znajdź wszystkie kawałki pancerza Tytanów**), powinniśmy porozmawiać z **Illumarem** (punkt **żółty**). Będziemy mogli wybrać, czy mag ma przygotować dla nas zwoje, czy może wolimy to uczynić sami (jeśli wykonaliśmy **Porozmawiaj z Mistrzem Illumarem**). Warto zdecydować się na opcję pierwszą, ponieważ oszczędzamy w ten sposób składniki i czas (jednorazowo **Illumar** szykuje dla nas 5 zwoi zaklęcia).

R o z p r a w s i ę r a z n a z a w s z e z B r o g a r e m

Jeśli w rozdziale pierwszym oszczędziliśmy **Brogara** (punkt **czerwony**), będzie czekał na nas w świątyni (**M7.2**) z zadania **Hełm Tytanów**. Tym razem musimy go zabić na dobre.

M a g

M i s t r z m a g i i

W trakcie naszej rozmowy z **Ignatiusem** (**M4.22**) (zadanie **Porozmawiaj z Ignatiusem o świątyni wulkanicznej**), mag stwierdzi że powinniśmy wstąpić w szeregi Mistrzów. Przystępujemy do rytuału, na zakończenie którego otrzymamy nowe szaty maga. Bo ceremonii powinniśmy porozmawiać z kolegami po fachu i przyjąć od nich kilka drobnych darów.

W o j o w n i k I n k w i z y c j i

M i a n o w a n i e n a I n k w i z y t o r a

W trakcie naszej rozmowy z **Carlosem** (**M2.58**) (zadanie **Porozmawiaj z Ignatiusem o świątyni wulkanicznej**), człowiek inkwizytora mianuje nas na... Inkwizytora we własnej osobie. Otrzymamy również nowy pancerz.

Wyspa Faranga – pancerz tytanów

(**biały**). **Patty**

(**czerwony**). Liderzy **Saurian**

(**szary**). **Eldric**

1. **Tarcza Tytanów**

2. **Hełm Tytanów**

3. **Młot Tytanów**

4. **Pancerz Tytanów**

5. **Buty Tytanów**

W y s p a F a r a n g a

P o r o z m a w i a j z I g n a t i u s e m o ś w i ą t y n i w u l k a n i c z n e j

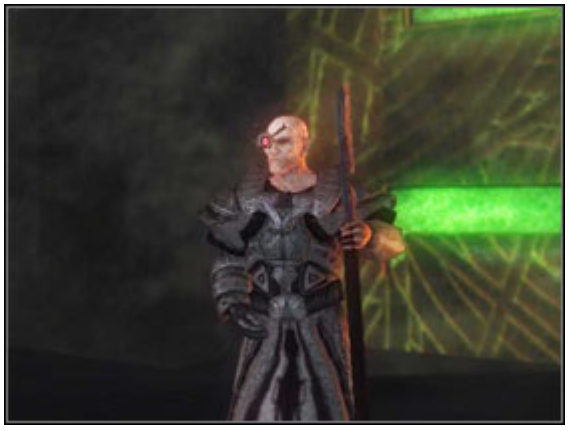
Rozmawiamy z **Ignatiusem** (**M4.22**) o zaistniałej sytuacji i poczynaniach **Mendozy**. Poleci nam rozmowę z **Donem Estebanem**, który podaruje nam miksturę [**+5 siły**], oraz z **Carlosem** który da nam trzy **zwoje berserkera**. Na koniec meldujemy **Ignatiusowi** o tym co udało nam się zdziałać w odbytych rozmowach.

Z ł ó ż d r u i d o w i r a p o r t o ś w i ą t y n i

Po odczytaniu wszystkich kamiennych kolumn w rozdziale trzecim, udajemy się do druida **Eldrica** i meldujemy o poczynionych postępach. Dostajemy 2 **zwoje przemiany w Popiołaka** i dwa **zwoje szybkości**.

Z n a j d ź w s z y s t k i e k a w a ł k i p a n c e r z a T y t a n ó w

Ursegor zleca nam odszukanie pięciu części jego zbroi. Zaczynamy od wyciągnięcia runy (**zniszczenie magicznej bariery**) z jego sarkofagu. Następnie wykonujemy kolejno zadania **Tarcza Tytanów**, **Hełm Tytanów**, **Młot Tytanów**, **Pancerz Tytanów**, **Buty Tytanów**. Z kompletem zbroi udajemy się do druida **Eldrica** (punkt **szary** na **M7**), który naprawi zbroję. Wracamy do **Ursegora** i meldujemy o znalezieniu zbroi. Pora na konfrontację z **Inkwizytorem**.



Z jego ciała zabieramy okular i czaszkę **Ursegora**. Umieszczamy ją na odpowiednim monumencie i tym samym otwieramy wrota do sali z **Tytanem**.

Uwaga – po przekroczeniu progu sali, czeka nas Walka Końcowa która definitywnie zakończy grę. Jeśli chcemy wykonać jeszcze jakieś zadania poboczne, to ostatnia okazja na zawrócenie.

Tarcza Tytanów

Pod numerem (**M7.1**) czeka na nas świątynia chroniona przez **ogry**. Wewnątrz, naprzeciw wejścia, między skorpionami odszukujemy kości szkieletu z których wyciągamy mapę.

Dostajemy się do korytarza na wzniesieniu, Z ciała jednego z **Saurian** (**punkt żółty**) wyciągamy kamień teleportacyjny (**wschodnia jaskinia pod wulkanem**). Zabijamy **Popiołaka** i z pomocą zwoju usuwamy magiczną barierę w zaznaczonym powyżej miejscu.

W dużej sali odczytujemy mapę z kamiennej kolumny.

Następnie ruszamy korytarzem po prawej (zaznaczony na **czerwono**). Przestawiając dźwignię otwieramy kratę, przeskakujemy nad pułapką (zapadnią) w podłodze i zabieramy posążek (**popiersie**).

Wychodząc z korytarza wpadamy w zapadającą się podłogę. W zaznaczonym miejscu (punkt **biały**) odkopujemy miecz (**Skrzydło Tytana**). W punkcie **żółtym** przechodzimy do kolejnej komnaty.

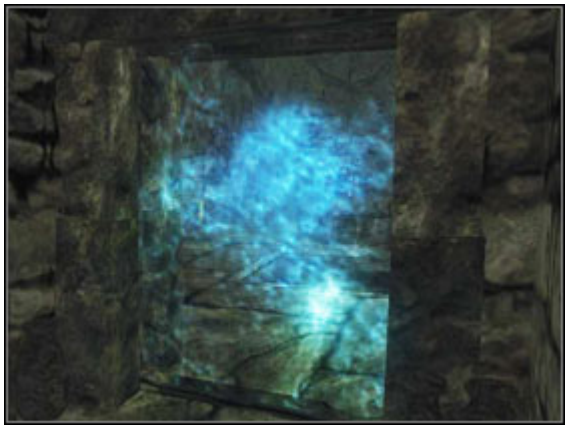
Docieramy do cienkiej kamiennej ściany, przez którą przebijamy się **kilofem**. W miejscu zaznaczonym na **czarno**, używamy telekinezy na dźwigni wiszącej na ścianie po lewej.

Używamy lewitacji aby przekroczyć rzekę lawy, a następnie korzystając z zaklęcia (lub zwoju) **przemiany w Łodzika**, przeciskamy się w punkcie **niebieskim** przez wąski korytarzyk prowadzący prosto do posążka (**popiersie**). Dźwignią otwieramy kratę, a kolejną (punkt **zielony**), odsłaniamy przejście do głównej komnaty w której odczytaliśmy z kolumny mapę.

Na monumentach po prawej umieszczamy znalezione figurki. Na górze schodów czeka na nas **Tarcza Władcy Tytanów** będąca jednym z elementów poszukiwanej zbroi. Po zabraniu artefaktu, drzwi którymi weszliśmy do komnaty się zatrzasną. Musimy udać się do małego pokoiku po prawej (punkt **szary**) i przestawić ukrytą tam dźwignię. W ciele stojącego obok niej jaszczura, znajdujemy **bursztyn**.

Hełm Tytanów

Do świątyni (**M7.2**) możemy dostać się w sposób dwojaki. Pierwszy to przejście korytarzami świątyni z zadania **Tarcza Tytanów**. Drugim natomiast – skorzystanie z zaznaczonego wejścia na północ od bagien. Na miejscu wydostajemy mapę świątyni z ciała leżącego przy ścianie po lewej górnika.



Docieramy do zaznaczonego na mapie miejsca. Jeśli mamy przy sobie zwój lub zaklęcie lewitacji, od razu kierujemy się do wejścia na dole. Jeśli nie - z użyciem zaklęcia lub broni dystansowej, opuszczamy kołowrót po drugiej stronie, przechodzimy mostem i wyjmujemy ze skrzyni zwój lewitacji. Przełamujemy magiczną barierę i przedzieramy się do środka kompleksu.

Uważamy na pułapkę w podłodze. Po lewej mamy małe pomieszczenie ze złotym posążkiem. Stajemy przed podniesioną kratą i używamy na statuetce (**popiersie króla**) telekinezy.

Po przeciwnej stronie pomieszczenia odszukujemy korytarz zakończony cienką ścianą. Przebijamy ją kilofem. Istotna jest komnata ze skorpionami, ale możemy przejść dalej (2 x **Popiołak**) i z zamkniętej skrzyni wydostać zwój przemiany w jedną z bestii. W pomieszczeniu ze skorpionami używamy zaklęcia **przemiany w Łodzika** i przechodzimy dziurą w ścianie.

Pokonujemy jednego z **Saurian**, a z jego ciała zabieramy statuetkę (**popiersie króla**). Ze skrzyni zabieramy **szafir**, oraz **mały rubin** i ustawiamy posążek na monumencie. Wychodzimy przez otwartą kratę i powtarzamy sztuczkę z telekinezą zza kraty.

Po umieszczeniu statuetek na monumentach w głównej sali, otworzymy nowe pomieszczenie wewnątrz którego czeka na nas poszukiwany **Hełm Władcy Tytanów**. Jeden z broniących go kapłanów ma przy sobie kamień teleportacyjny (**zachodnia jaskinia pod wulkanem**).

Zanim opuścimy świątynię używając jednego z kamieni teleportacyjnych, warto spojrzeć w górę i w kilku podskokach i małej pomocy lewitacji, dostać się do cienkiej ściany przy oświetlonym na zielono, zerwanym fragmencie schodów. Wewnątrz czeka na nas zamknięta skrzynia z **Berłem Tytana**. Rozbijamy kolejną ścianę. Uważając na zapadnię w podłodze, wyciągamy z zamkniętej skrzyni **diament**.

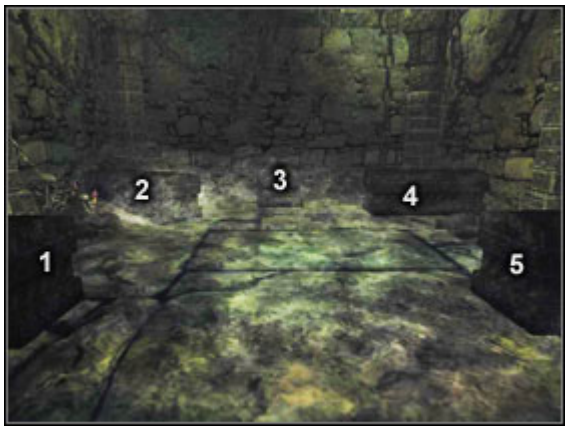
Dalsza wędrówka doprowadzi nas do dźwigni otwierającej wyjście do jaskiń wypełnionych lawą które już znamy.

Młot Tytanów

Do tej świątyni (**M7.3**) dostajemy się przejściem z bagiennej kryjówki **Estebana** (**M1.8**). Na lewo od stosu złota, koło ogniska i tancerki.

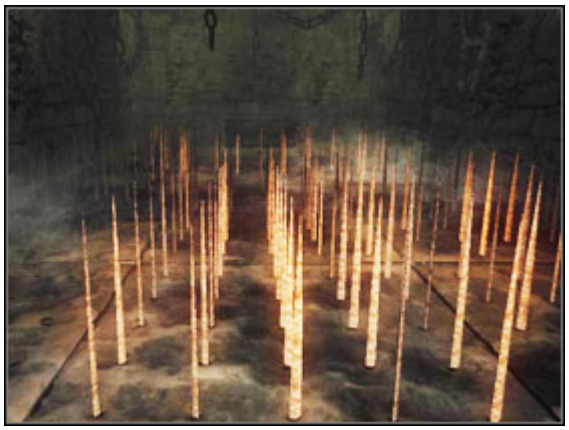
Tradycyjnie – zaklęciem (patrz **Znajdź wszystkie kawałki pancerza Tytanów**) przełamujemy niebieską barierę. Przed nami dwa puste monumenty.

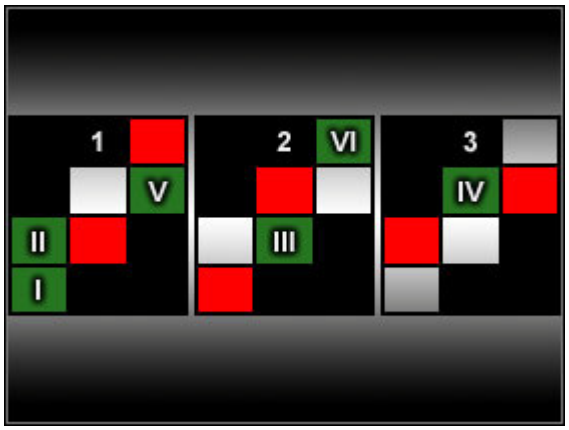
Ruszamy w prawo i lewitujemy z kamiennego bloku prosto do jednego z wysokich okien. Rozbijamy cienkie drzwi pośrodku ściany i używamy przycisku w odsłoniętej przez nas ścianie.



Otworzyliśmy w ten sposób przejście w drzwiach po prawej (koło kamiennej kolumny). Wewnątrz czeka na nas pięc sarkofagów. W **trzecim** znajdziemy **Topór Tytana**, w **czwartym** posążek (**popiersie jaszczurzego maga**). Otwarcie pozostałych sprowadzi szkielety.

Wracamy do głównej sali (z dwoma monumentami) i przechodzimy na drugą (lewą stronę). Odnajdujemy przycisk za cienką ścianą wysuniętą najbardziej w lewo. Przyciśnięcie go spowoduje otwarcie środkowego przejścia.





Przed nami nieprzyjemny odcinek kolczastej podłogi. Mamy tu trzy powtarzające się sekwencje (1,2,3,1,2,3,1,2...itd.) gdzie niektóre kolce się nie ruszają (pola **czarne**), a inne bezustannie wysuwają i chowają (**czerwone**). Stajemy na polach **zielonych**. Kolejne kroki oznaczone zostały alfabetem rzymskim. Po drugiej stronie otwieramy sarkofag, zabijamy szkielet i zabieramy statuetkę (**popiersie jaszczurzego maga**) z pozostałości przeciwnika. Najbezpieczniejszym sposobem na powrót przez kolce jest użycie kamienia teleportacyjnego do kryjówki bandytów na bagnach. Wracamy do głównej sali z dwoma monumentami.

Umieszczamy statuetki na swoich miejscach. W otwartej sali czekają na nas dwie **nieumarłe bestie** i nieśmiertelny szkielet. Pozbywamy się tych pierwszych, unikając walki ze szkieletem.

Na trzech ścianach znajdujemy przyciski. Każdy z nich roznieca ogień na środku pomieszczenia. Sztuczka polega na wprowadzeniu szkieletu w płomieni. Biega jak głupi na ślepo przed siebie, więc w końcu nam się uda. Z jego pozostałości wyciągamy **Młot Władcy Tytanów**.

Pancerz Tytanów

Na północ od **Severina** (**M7.4**) odnajdujemy wejście do kolejnej świątyni. Zanim dotrzemy do wnętrza, będziemy musieli rozprawić się z jednym z liderów **Saurian**. Wewnątrz wybieramy korytarz po lewej.

Zatrzymujemy się przed popękanym fragmentem podłogi i używamy telekinezy na dźwigni. Jeśli udamy się na lewo, pokonamy **Popiołaka** i złamiemy czerwoną barierę zaklęciem, dotrzemy do sarkofagu obok którego, na kamiennych półkach spoczywają dwie mikstury podnoszące na stałe statystyki **[+100 PD**, **+10 maksymalnego życia**]. Wracamy do miejsca w którym przestawialiśmy dźwignię.

Otwieramy niebieską barierę po prawej. Przebijamy się przez cienkie drzwi na końcu korytarza.

Stajemy przed monumentem i obracamy się o 180 stopni. Używając telekinezy, ściągamy posążek (**popiersie kapłana**) z półki nad wejściem i umieszczamy go na piedestale.

Otwarte po prawej drzwi prowadzą nas do sarkofagu w którym odnajdujemy fragment pancerza (**część pancerza Władcy Tytanów**), oraz dobry **Kostur Tytana**.

Buty Tytanów

W drodze do świątyni (**M7.5**) spotykamy **Patty** (punkt **biały** na **M7**) (oczywiście tylko jeśli uratowaliśmy ją w zadaniu (**Wyprawa na zachodnie wybrzeże**). Wspólnie z przyjaciółką przebijamy się przez hordy **Saurian** (i na końcu - lidera) aż do wodospadu. Z kamiennej, zamkniętej skrzyni nieopodal wyciągamy **mały szafir**. Rozstajemy się z **Patty** i przekraczamy wodospad.

Główny korytarz doprowadza nas do przejścia między fioletowymi kryształami. Pokonujemy **Popiołaka** i ruszamy w głąb korytarza.

Przez dziurę w „suficie" dostajemy się do kolejnej komnaty. Podnosimy wbity w ziemię (koło kolumny) **miecz berserka**. Musimy przełamać niebieską barierę. Przed nami dziura w podłodze, a zaraz za nią pułapka z kolcami. Ostrożnie przeskakujemy obie.

Używamy zapadni w podłodze. Z sarkofagu po prawej wyciągamy **mały szafir**. W dużej komnacie, odczytujemy mapę świątyni z kamiennej kolumny przy wejściu.

Przejście oznaczone punktem **szarym** jest otwarte. W korytarzu znajdziemy dwie pułapki z kolcami na podłodze, które możemy przekroczyć używając lewitacji. Leżąca na środku kusza z bełtami może nam się za chwilę przydać jeśli nie mamy broni dystansowej. Dźwignia po lewej wyłączy kolce, w skrzyni znajdziemy **mały kryształ antymagii**. Po prawej mamy pierwszy z 3 kołowrotów (**zielone** punkty) których musimy użyć. Wracamy do komnaty z kolumną od mapy.

Przebijamy się przez ścianę w punkcie czerwonym. Odsłoniętego przycisku używamy dwukrotnie, co spowoduje odsłonięcie przejścia po prawej (punkt **żółty**). Dochodzimy do drugiego z **zielonych** punktów i używamy kołowrotu. Wchodzimy w uliczkę oznaczoną na **czarno**.

Możemy przejść małym tunelem używając zaklęcia **przemiany w Łodzika**. Po drugiej stronie znajdziemy zamkniętą kamienną skrzynię, a w nim dobry **Łuk Tytana**. Używamy jednej z dźwigni otwierających nam przejście na korytarz. Wracamy do miejsca w którym jest wejście do małego tunelu.

W oddali powinniśmy widzieć kołowrót. Strzelamy w niego używając jednej z broni dystansowych. Wracamy do głównej sali (tej od mapy). Dwukrotnie używamy przycisku z punktu **czerwonego**. Przechodzimy do korytarza oznaczonego punktem **białym**. Przechodzimy po opuszczonym moście i odwracamy się w lewo.

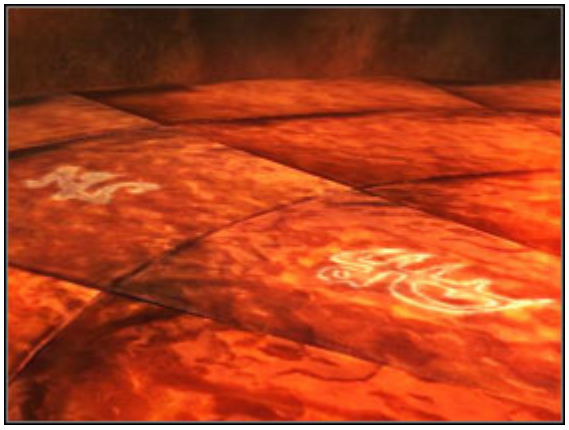
Pociągamy za obręcz na ścianie, przeskakujemy nad przepaścią i zaglądamy do pokoju za (podniesionymi) kratami po prawej. Na kamiennym stoliku za sarkofagiem znajdujemy **rubin**. W sarkofagu dwa kolejne **małe rubiny**. Po wyjściu z pomieszczenia, kierujemy się w stronę trzeciego kołowrotu. Przestawiając dźwignię (mały, **czarny** punkt), otwieramy sobie drogę powrotną do głównej sali.

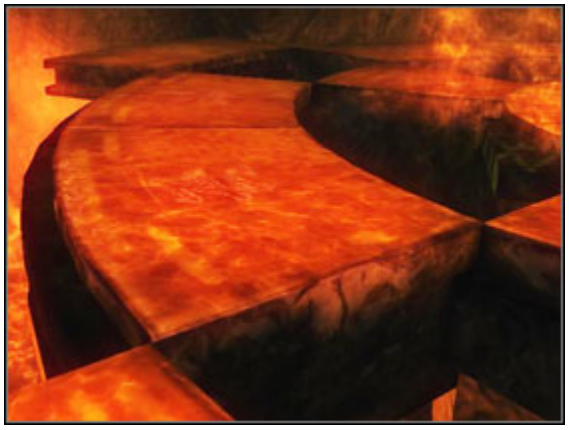
W odsłoniętej komnacie (za trzema **zielonymi kreskami**), czekają na nas dwie **nieumarłe bestie**. W skrzyni na górze znajdujemy poszukiwane buty (**część pancerza Władcy Tytanów**), oraz **Kuszę Tytana**.

W a l k a K o ń c o w a

Walka z **Tytanem** sprowadza się do odpowiedniego reagowania na pewne, opisane poniżej sekwencje zdarzeń. Stanowi raczej zręcznościowy element i o ile jesteśmy w stanie zwrócić uwagę na kilka czynników na raz, nie powinna sprawić nam problemów.

Z n i k a j ą c e p o d ł o ż e





Przez cały czas pod naszymi stopami zapalają się białe runy. Od momentu kiedy runa na płycie zacznie migać białym znakiem, mamy około pięciu sekund na opuszczenie migającego kamiennego bloku. Po tym czasie płyta zniknie, pozostawiając dziurę w strukturze podłoża. Po pięciu sekundach płyty pojawią się znowu, a kolejne znikną, dlatego przez cały czas obserwujemy grunt po którym stąpamy.

Strumień energii

Kiedy przeciwnik wysuwa jedną nogę w bok i przenosi ciężar ciała, to znak że zaraz zaatakuje nas strumieniem energii. Unikamy go biegnąc w przeciwną stronę.

Fala uderzeniowa

Technika którą **Tytan** stosuje za każdym razem kiedy zbliżymy się do niego za blisko (oraz oczywiście, podobnie jak inne - losowo). Charakteryzuje się skrzyżowaniem jego „rąk" i uniesieniem prawej stopy. W momencie kiedy ją opuści- podskakujemy, omijając tym samym wytworzoną falę uderzeniową.

Pociski magiczne

Kiedy przeciwnik przywołuje białe, otaczające go pociski, powinniśmy natychmiast zasłonić się **Tarczą Władcy Tytanów**. Są dwie wariacje tego ataku. Pociski zostają wystrzelone jeden po drugim, lub obok siebie, w swoistym „wachlarzu". Odbicie pocisku tarczą (i trafienie nim w **Tytana**) pozwoli na wyprowadzenie ataku.

Zadawanie obrażeń

Jedynym sposobem na zranienie **Tytana** jest ogłuszenie (trwające około 5 sekund) go jego własnym pociskiem (patrz **Pociski magiczne**), a następnie mocne uderzenie **Młotem Władcy Tytanów**. Do pokonania go potrzebne jest 7 ciosów młotem zadanych kiedy przeciwnik jest ogłuszony. W ten oto sposób, z *Risen* żegnają nas napisy końcowe.

NAJLEPSZE PORADNIKI DO GIER
GRY OnLine™
www.gry-online.pl